

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

МЕГА

ШПИЛЬ

№12
2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

12

мегахитов



BLACK
&
WHITE
2

DAWN
OF
WAR
WINTER ASSAULT

БЛИЦКРИГ

AGE
EMPIRES
III

QUAKE 4

SID MEIER'S
CIVILIZATION
IV

F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

X-MEN
LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE

STAR WARS
BATTLEFRONT

DIGITAL DEVILS
SAGA

CALL OF DUTY 2

МФ
УТОПИЯ

ПОСТЕРЫ



ISSN 1609-900012



9 771609 900008 12>

Подписной индекс —
23852

ДОСТУПНА ВИТОНЧЕНІСТЬ

- Тип: 17" LCD монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Кут огляду: 160° (верт.)/160° (гор.)
- Час реакції матриці: 8 мс
- Інтерфейс: 15 Pin-D sub
- Зовнішній блок живлення
- Налаштування зображення:
LightView
- Регулювання підставки:
поворот, нахил
- Вузька кромка
- Можливість кріплення на стіну
- Кольори: сріблястий, чорний
- Стандарт безпеки: TCO-03
- Гарантія 3 роки



ультратонкий вишуканий дизайн

FLATRON™ LCD
LCD Monitor L1750U

8ms
Швидкість
реакції матриці

Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000



вперше
в Україні!

На старт! Увага! Майбутнє!

Є ідея!

Нова послуга для lifebox?

Придумай її сам!

з 17 листопада
до 17 грудня 2005 р.



Отримай можливість

- працювати у команді life:)
- здобути стипендію на рік
- виграти найсучасніші мобільні телефони

lifebox притягує нові ідеї
будь-якої маси з силою,
пропорційною їхній оригінальності.

Закон всесвітнього тяжіння



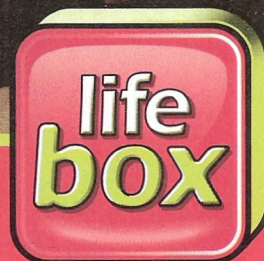
GSM:

life:)

Придумай ідею нової послуги для lifebox.

Детальна інформація на сайті
www.lifebox.com.ua

Гаряча лінія: 8 800 50 54 33 0
або 5433 у мережі life:)



відкривай!

INTRO

Этот месяц – самый урожайный на мега-хитовые игры за всю историю этой индустрии: мы их насчитали ровно 12. Просто жуть, какой месяц. И мы решили, что прежде, чем ты уйдешь в глубочайший игровой запой в твоей жизни, не лишним будет напомнить тебе основные правила, которых ты должен придерживаться. Вырежи и пришьи их где-нибудь над монитором. Постарайся запомнить все термины и следовать инструкциям.

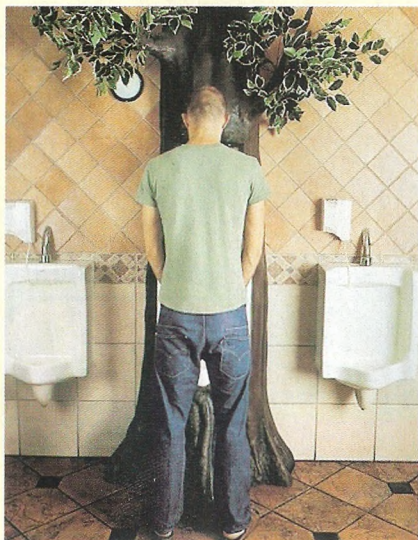
Еда – принимать два-три раза в день («день» – отрезок времени, примерно равный прохождению 5–6 уровней Quake 4). Как ее можно опознать: если что-то можно разжевать и проглотить, то, скорее всего, это еда. Но осторожно: если она пахнет примерно также, как ты, значит она либо безнадежно испорчена, либо это – твой младший брат.

Туалет – использовать не реже двух-трех раз в день. Пользоваться им довольно просто – займи на нем положение сидя, затем закрой глаза представь себе атакующего синтетического солдата из F.E.A.R. – остальное твой организм проделает автоматически.

Сон – один раз в день. Аккуратным движением отдели веки ото лба и закрепи их скотчем на верхней части щек. Если ты всё сделал правильно, из поля видимости должен наконец-то пропасть монитор. В случае если заснуть все же не получается, проделай следующую операцию. Выбери стену, подойди к ней на расстояние двух метров, наклони голову вперед и возьми хороший разгон. Должно хватить часов на пять-шесть, что вполне достаточно.

Равномерный и непрерывный шум, напоминающий рев бензопилы, измельчающей берцовую кость, который ты постоянно слышишь рядом с собой, – это, скорее, твои возмущенные родители, хотя не исключено, что какую-то часть тебя засосало в кулер компьютера. Будь осторожен.

И береги себя.



Содержание

Эхо планеты

Игropanorama	4
Девушка месяца	6
ДЖИНСомания возвращается!	7
Стиль и техника. Новые телефоны Nokia	7
Высокая цифровая мода Intel	56
Раздача призов	56

Тотальный MegaGame!

F.E.A.R.	8
Black and White 2	12
Civilization IV	16
Call of Duty 2	20
Блицкриг 2	24
Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault	28
Quake 4	36
Age of Empires 3	40
StarWars: Battlefront 2	44
Мор. Утопия	46
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	50
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	52

Чувак

Группа «Звери»	58
----------------	----

Animania

Final Fantasy VII: Advent Children	60
Режиссеры: Иванов-Вано	62

Columbia Бразерс

Doom	63
------	----

Outro

64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

Delfics

комп'ютери

Рішення для всієї родини.

Збагатіть своє сімейне життя – відкрийте нові можливості за допомогою ПК Delfics® DTS на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT.



АКЦІЯ!

З 1 по 31 грудня 2005 р. кожний покупець ПК Delfics® отримуватиме в подарунок акустичну систему Sven AF-21 Silk

ПК Delfics® DTS

ПК Delfics® DTS на базі Intel Pentium® 4 630
3.0GHz\ 2MB cache\ 800FSB
Материнська плата на базі Intel® 915P
Оперативна пам'ять 512DDR PC3200
Жорсткий диск 120GB SATA
Відеоадаптер ATI Radeon x700
128MB\ 128bit PCI-E
Оптичний привід DVD-ROM+CDRW
Корпус ATX 300W

599
у.о.*

Повний асортимент продукції дивись
у київській мережі салонів-магазинів «ГігаБайт»:

✉ м. Київ, пр. Московський, 16
☎ (044) 501-0318, 419-8188

✉ м. Київ, пр. Маяковського, 10
☎ (044) 515-8475, 536-0923

✉ м. Київ, вул. Тимошенко, 21
☎ (044) 426-1702, 426-1431

✉ м. Київ, вул. Велика Житомирська, 6
☎ (044) 279-2215, 279-8643

✉ м. Київ, вул. Івана Кудрі, 20
☎ (044) 531-9728, 528-6553

✉ м. Київ, вул. Декабристів, 9
☎ (044) 562-6699

З детальнішими умовами можна ознайомитися на нашому сайті: www.gigabait.com.ua

Гарантія на ПК Delfics® DTS - 3 роки. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

Отримай GigaCard

у київських салонах-магазинах
«ГігаБайт» та купи неакційні
товари зі **знижкою**

від **3% до 5%**
подробити у магазинах «ГігаБайт»

КРЕДИТ
НА 1 РІК ПІД **0%**

* Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурації. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. Тільки для київської мережі магазинів «ГігаБайт».

** Подарунком вважається придбання послуги за 1 грн.



Логотип Delfics — товарний знак ТОВ «Комп'юсервіс».
Логотипи Intel, Intel Inside, логотипи Intel Inside, Intel Centrino,
логотипи Intel Celeron, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep,
логотипи Pentium та Pentium III Xeon є товарними знаками
або зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel
і її підрозділів в США та інших країнах.



Встретив на страницах интернет-энтузиастов жуткую новость о кончине девочки, игравшей в World of Warcraft, мы докопались до первоисточника и можем с точностью сказать, что же произошло на самом деле. Действительно, в начале октября в Китае умерла геймерша, а позднее — еще одна. Из того, что стало известно агентству «Синьхуа», и по собственным сведениям, полученным из разных источников, мы выяснили, что причина смертей — сильное переутомление из-за слишком долгого времени, проведенного за онлайн-ролевой игрой...

Девочка с ником Snowly играла в World of Warcraft и была членом одного из влиятель-

Смерть от игромании

ных китайских кланов в местном realm'e. В начале октября в Китае традиционно отмечается день образования КНР, и этому празднику посвящены каникулы во всех учебных заведениях. Snowly, и без того самый активный член клана, сидевший почти круглосуточно за игрой, отложила на эти дни какой-то важный квест. Постепенно увлекаясь квестом все больше и больше, она совсем перестала спать. В итоге, после почти недельного бодрствования, ее сердце остановилось.

Известие потрясло китайское киберспортивное комьюнити, которое, тем не менее, не забросило игры. Но еще больше весть о смерти потрясла бдительное китайское правительство, заставив его задуматься над проблемой времяпрепровождения молодежи. И если в Lineage через час игры появляется напоминание, что пора бы отдохнуть, то в Китае было издано распоряжение, согласно которому семь местных разработчиков

игр должны установить специальные системы по противодействию игровой зависимости на одиннадцати онлайн-проектах. 20 октября система уже была запущена в тестовом режиме. Она должна «вылавливать» засидевшихся за компом подростков и каким-то образом ограничивать их доступ к играм. Возможно, это будет временный бан по IP, возможно, информация как-то будет передаваться соответствующим лицам — органам работы с молодежью, родителям, учителям, чтобы те, в свою очередь, спохватились и воспрепятствовали такому чрезмерному увлечению виртуальностью.

Похороны девочки стали настоящим шоком для игроков WoW. В то же время в мире World of Warcraft также прошли похороны, но не девочки, игравшей под ником Snowly, а именно персонажа Snowly. Ее киберсоратники транспортировали тело персонажа в Собор, после чего была проведена заупокойная служба. На меро-

приятии виртуально присутствовало несколько десятков человек. Единственное доступное в Интернете изображение, на котором запечатлена церемония, мы предлагаем вашему вниманию...

И в дни, когда проходили реальные и виртуальные похороны, пришло известие о том, что по тем же причинам умер еще один представитель китайской геймерской общины, некто под ником Nan Ren Gu Shi. Смерти уже двух девочек подряд заставили многие местные онлайн-проекты объявить траур и привлечь внимание молодежи, играющей в игры, к проблеме здоровья.

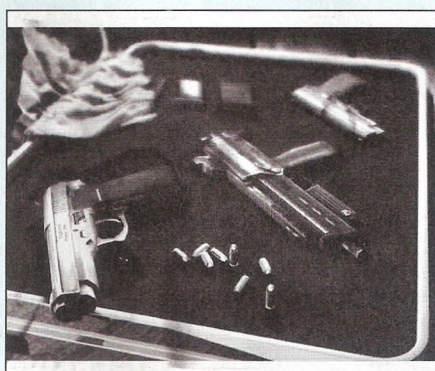
Мы, в свою очередь, также напоминаем: игра более часа подряд и более трех часов в день на протяжении длительного срока может стать причиной самых разных заболеваний — от обычного искривления позвоночника до заболеваний внутренних органов. Так что знайте меру! Чередуйте игры активными занятиями и не засиживайтесь допоздна. Когда спохватитесь, может быть уже поздно.

Осторожно!

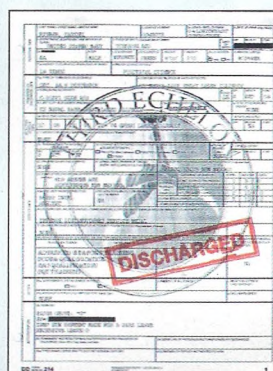
В клетке злой Сэм Фишер! Руками не трогать и не кормить!

К моменту, когда вы взяли в руки журнал и решили почитать о событиях в мире игр, уже наверняка вышла русскоязычная версия игры Splinter Cell 3, которую с 17 ноября перенесли примерно на неделю. Но благодаря шаманам «Руссобит-М» игра была переведена и вот-вот появится на прилавках. Следующий же проект Ubisoft, посвященный похождениям

борца с охотниками, Splinter Cell 4, должен выйти только в следующем году. Но что творится? Что такое? Почему на сайте www.splintercell.com появилась ссылка на сайт www.bewaresamfisher.com, где на титульной странице расположена фотка бритого Семени с указанием номера телефона, по которому нужно звонить в случае обнаружения подозреваемого?



Что произошло? Неужели Сэм действительно ограбил банк? Почему вместо имени Сэма в его паспорте написано «Жан-Пьер Мартен»? Кто настоящий убийца Сары Фишер?



Почему Самуэль Фишер был разжалован? И кто, что самое главное, собрал такую коллекцию фактов и документов про Сэма?

Да, нагнали непонятку специалисты из Ubisoft... Боимся, что до релиза игры мы так и не узнаем, что произошло с Сэмом, и почему он из элитного военного офицера превратился в преступника, разыскиваемого по всей стране...

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ПЕРИМЕТР ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

«Периметр. Заповіт імператора» - гра, що продовжує традиції знаменитої стратегії в реальному часі «Периметр», яка заслужила безліч нагород преси.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені © 2005 К-Д ЛАБ. Всі права захищені

МИСС «ШПИЛЬ!» ДЕКАБРЬ



X-MEN
LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE

Стиль и техника

Совсем недавно Nokia показала, что есть еще порох в пороховницах, и что даже когда над улучшением дизайна работает куча компаний, проверенные ветераны могут предложить такие штучки, которые другим в голову и прийти не могут.

Три новых мобилы Nokia – 7360, 7370 и 7380 – объединяют в себе не только технологические приколы, но и показывают «естественные» мотивы в оформлении. Новую линейку, которая поступит в продажу в начале 2006 года, назвали французским словом «L'Amour».

Первый из телефонов – Nokia 7380; цена его составит около 500 евро. Это зеркальный телефон с кожаным чехлом, в котором скрыты голосовое управление, 2-мегапиксельная камера, МРЗ-плеер и прочие приколы.

В Nokia 7370 клавиша все же есть, но чтоб ее потрогать, телефон нужно разложить. В телефоне имеется 1,3-мегапиксельная камера и стереодинамики с поддержкой эффекта 3D-объемного звучания. Высокотехнологичный дисплей сможет четко отобразить видеоклипы, которые, кстати, можно назначать на сигналы вызова. Цена 7370 чуть ниже – около 300 евро.

Самый нежный, если так можно сказать, аппарат – Nokia 7360. Внешний вид его вы можете оценить лично, а вот технически телефон предлагает следующие возможности: VGA-камера, стерео-FM-радио, мелодии вызова в МРЗ. Цена этой модели – около 200 евро.



ДЖИНСомания возвращается!

УДЖИНСа есть замечательное хобби – радовать абонентов новыми акциями и подарками. Очередное предложение адресовано ДЖИНСерам, желающим вновь присоединиться к веселому Community. Услуга «Восстановление номера» рассчитана на тех пользователей мобильной связи, которые в силу рассеянности или нехватки денег не успели вовремя пополнить свой счет. Со 2 ноября по 5 января временно неактивные ДЖИНСеры могут не только бесплатно восстановить свой номер, но и получить бонус на счет.

Для того чтобы воспользоваться услугой «Восстановление номера», необходимо выполнить несколько действий. Нужно позвонить по номеру 8 800 508 2222 (с городского) или 222 (с мобильного) и зака-

зать услугу «Восстановление номера». При этом необходимо сообщить оператору номер ДЖИНС, серийный номер SIM-карты, фамилию и имя, а также контактный телефон. Как вариант для любителей виртуальной жизни: можно самостоятельно оформить заявку на услугу на веб-портале www.jeans.com.ua.

После оформления придет sms-подтверждение о том, что заявка принята. Теперь остается в течение пяти дней пополнить свой счет ДЖИНС-карточкой любого номинала и получить при этом бонус на счет (5 гривен). Если абонент не пополнил счет в течение этого срока, карточка опять деактивируется, но у вас еще останется две попытки восстановить номер и влиться в одну из самых больших молодежных тусовок Украины.

Ультониі!

Акустичні колонки А-370
для твого ПК

microlab
стиль чистого звуку

Оптові поставки ТОВ «Альфа-НТ»

www.microlab.com.ua

Название: F.E.A.R.

Разработчик:

Monolith Productions, Inc

Издатель: Vivendi Universal Games

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц,
1024 Мб, 256 Мб 3D VideoОфициальный сайт: www.whatisfear.com/us

ОЦЕНКА:

11+

Графика:

11

Геймплей:

12

Управление:

10

Звук:

10

Сюжет/концепция: 11



FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Если хотите ничего не бояться, вспомните, что бояться можно решительно всего.

Сенека Младший

Сначала была простая, туманная неуверенность – вдруг не смогут, ведь это так просто. Страх пришел потом и не долго. Ничто так не порождает страх, как неизвестность. После ознакомления с демо-версией все эмоции свелись к одному – легкому разочарованию. Однако надежда по-прежнему жила, затерянная в темноте и пустоте. И так было, пока не пришел F.E.A.R. и не расставил всё по местам. К слову, явился он, к немалому удивлению всех и вся, намного раньше установленного срока. Страх не исчез, он просто стал другим. Полупуть появилось множество других опасений вроде «А вдруг не пойдет?», «Много ли багов?», «Не перестарались ли с голо-

воломками?» и так далее. Но и тут всё оказалось в полном ажуре. Однако, наверное, лучше обо всем и по порядку.

Попытка скрестить хоррор и экшен в исполнении коллектива Monolith с треском прова-

лилась. Пугаться в игре совсем нечего, зато экшен получился на славу – с крепким сюжетом, оригинальной атмосферой, насыщенный и динамичный.

Сценаристы искали вдохновения в новых ужастиках

японского происхождения. F.E.A.R. – это первая попытка перенести «Звонок» в формат компьютерной игры. Загадочная девочка, кроважально валяющая всех направо и налево, и не менее кроважанный дядька, постоянно нашептывающий сплошные загадки. Львиная доля атмосферы игры приходится на ролики, сделанные как видения главного героя. Также присутствуют и небольшие скриптовые сценки – в таком виде подаются брифинги перед миссиями. Некоторые видения ассоциированы с определенными действиями и местами: braveго спецназовца будет глукить до тех пор, пока предписанное сюжетом не будет исполнено. Иногда не легко понять, где заканчивается реальность и начинаются кошмары. Разработчики пыта-





лись сыграть на рефлекторном страхе, однако все неожиданности F.E.A.R. после Doom 3 кажутся едва ли не детским лепетом. Не страшно, хоть тресни. Появление противников тоже предсказуемо – они шумят и общаются между собой, а по добравшихся вплотную можно вычислить по теням, которые они отбрасывают.

Визуальные эффекты выглядят потрясающе, работа художников, аниматоров и дизайнеров достойна только всяческих похвал. Это нужно просто видеть. Хотя и не без огрехов – с тенями немного перемудрили.

Самое главное – чувствуется, что главный герой наконец стал человеком с оружием в руках, а не бесплотным призраком. Опустив взгляд, можно полюбоваться на свои ноги, обутые в тяжелые армейские ботинки. Герой лихо дергает разнообразными конечностями, когда летит вверх тормашками после красочных взрывов. Во время плавания он всю загребает руками и очень профессионально на манер пожарных лазит по лестницам.

Враги вызывают приступы исключительно бурного и продолжительного восторга. Сногшибательная скелетная и ragdoll-анимация, точечная система повреждений, разумные и естественные движения противников – вот далеко не полный список их достоинств. Не обошлось и без «расчлененки», столь ругаемой поборниками идеалов добра и справедливости. Лучше бы противники были одним целым. Пристре-

лив очередного фрага из помпового ружья или еще чего мощнее, можно наблюдать аккуратно отрезанные руки, ноги и головы, беспорядочно разбросанные по полу. Такое ощущение, что над бедным солдатом после смерти поработал патологоанатом. И крови маловато... Страх и ужас, хотя, с другой стороны, если бы во время битв во все стороны летели требуха и мясо, игру запретили бы везде, где только можно. Перед смертью враги картинно хромают, заполучив пару пуль по нижним конечностям, дергаются и распускают



красивые красные пятна гемоглобина в местах попаданий. В этом плане F.E.A.R. подчистую уделывает Half-Life 2 со всеми его позорами. Напоминаю: автомат, пистолет и монтировка оставляли на тушах солдат одни и те же следы. Да и на ранения в HL 2 никто внимания особо не обращал...

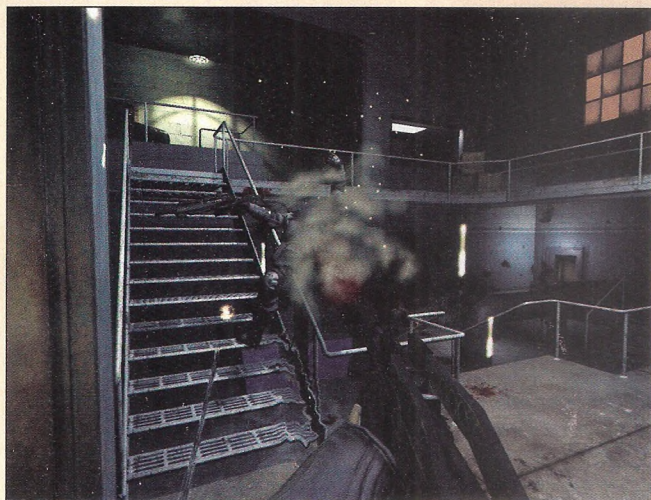
Однако так просто никто себя убить не даст. Враги ведут себя на удивление разумно, особенно если опять же сравнивать с детищем Valve. Оппоненты осторожно высовываются из-за углов, приседают,

постоянно маневрируют, умело перепрыгивают препятствия, прячутся по углам, ползают и постоянно стараются зайти с тыла. Дураков нет, никто не горит желанием лезть под пули. Иногда прослеживаются даже слаженные командные действия. Но самое страшное то, что недобитые противники прячутся, чтобы потом появиться в самый неподходящий момент и отстрелить большой кусок брони на пару со здоровьем. Искусственный интеллект оппонентов действительно неплох, во всяком случае возможности AI в F.E.A.R. намного умнее и расчетливее, чем во всех шутерах за последнее время.

Для каждого типа противников необходимо отработать самую эффективную тактику и самое убойное оружие. Каждая перестрелка – это настоящий праздник. По началу ассортимент врагов не отличается большим разнообразием, но потом начнется бал монстров, и мало не покажется. Для борьбы с превосходящим по силам противником у каждого бойца F.E.A.R. есть огромное преимущество в виде молниеносных рефлексов, позволяющих двигаться с невероятной быстротой. Режим slow-mo реализован грамотно, в игре используется повсеместно и существенно облегчает жизнь.

В арсенале главного героя только лучшая подборка футуристического вооружения для борьбы с паранормальными явлениями. На себе одновременно таскать можно не больше трех пушек, так что в конечном итоге можно пе-





репробовать всё. Особенно порадовал местный аналог nailgun'a, стреляющий не то клиньями, не то лезвиями. Эта пушка в буквальном смысле приколачивает врагов к стенам. Выглядит просто замечательно, а действует еще лучше.

Патронов периодически не хватает, и в таких случаях приходится действовать врукопашную, но все же лучше съездить кому-нибудь прикладом в челюсть и подобрать «освободившуюся» обойму. На ряду с простыми бесхитростными тычками есть возможность отवेशивать врагам сверхмощ-

можно приклеить к стенам или даже к особо крепким противникам, быстро забежать за угол и уже отсюда взорвать надоедливов врага.

Одним из самых широко разрекламированных достоинств F.E.A.R. являлась ну очень реалистичная физика. Таковая, несомненно, имеется, но не совсем реалистичная. Мелкие предметы прыгают, как резиновые, а крупные слишком медлительны. Локации отличаются низким уровнем интерактивности. Побить стекла, покатавать банки, разбить замки и решетки (да и то не все) – и не более. Весь гро-



матный потенциал движка раскрыт не полностью, и когда это произойдет – неизвестно. Впрочем, физика есть и жить не мешает – перекидывать кирпичи или швыряться бочками не нужно, и на том спасибо.

Как и в Doom 3, неотъемлемой частью игрового процесса является темнота. Главное ее предназначение – сокрытие противников и правильных путей. Есть тьма, есть и источник света в виде фонарика с постоянно садящейся, но зато вечной батарейкой. Рассеянный ровный неяркий свет дает достаточно четкое представление об обстановке.

Ввиду недостатка освещения серые и унылые коридоры становятся еще невзрачней. Темнота F.E.A.R. – это просто завеса, непроницаемым пологом скрывающая определенный отрезок пути к неизбежному финалу. Здесь совсем нет той невероятной игры света и тени, нет ощущения скрытой опасности, когда приходится лихорадочно думать «Что там так нехорошо светится? Лампочки или очередная паразитическая глазница на страшной роже?». Основные события происходят в хорошо освещен-

ных местах, а о проявлениях сверхъестественного услужливо предупреждает потеря связи с базой и мигание электроники. Элемент неожиданности в таких условиях теряется, а с ним – и любой намек на страх.

Недостатки F.E.A.R. ужасно незначительны, а достоинства – многочисленны и очень велики. Monolith в кратчайшие сроки создали эпохальный шедевр, затмивший не только уже существующие светилы жанра FPS, но и посрамив немало грядущих «хитов». Игра великолепна, хотя и не без мелких недостатков – действительно, куда ж без них? Прекрасная одиночная компания служит преддверием крутых многопользовательских разборок. А патчи и дополнения окончательно отшлифуют все шероховатости. Ну а там, где не справятся парни из Monolith, помогут фанаты.

P. S.: Эй, кто-нибудь ждет этот без конца откладываемый S.T.A.L.K.E.R.? Подумайте! Зачем вам синица в будущем, если есть прекрасные орлы в настоящем?

**Алексей Лещук
и его Злобная Личина**



ные зуботычины, как в лучших фильмах о кун-фу.

В условиях здравомыслящего AI обычные гранаты малоэффективны: во-первых, они отличаются повышенной прыгучестью, а во-вторых, враги успевают удрать еще до взрыва. А вот приклеиваемые гранаты и бомбы с дистанционным управлением – это просто панацея от всех бед. Первые





МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ

МОБІЛЬНІ МЕЛОДІЇ

вартість 1 SMS: 9грн. (з ПДВ без ПФ)

ПОЛІФОНІЯ

МОНОФОНІЯ

Саундтрек из т/ф "Не родись красивой"	2101914289	DJ Грива :: Игрушка	2101857289	Arash, Rebecca :: Temptation	2101926289	Саундтрек из т/ф "9 Rota"	1101816289	Vengero & Fedoroff :: Кавк. пленица	1101732289
Фактор2 :: Красавица	2101924289	Тема из к/ф "Rocky"	2100671289	Reflex :: ТНМК	2101825289	Саундтрек из т/ф "Не родись красивой"	1101800289	Тату :: Люди инальиды	1101806289
Саундтрек из т/ф "9 Rota"	2101932289	The Rasmus :: No fear (album version)	2101877289	T.A.T.U. :: Пол часа	2100365289	Theme from "Mortal Kombat"	1100801289	Триплекс :: Тема из т/ф "Бригада"	1100220289
"Операция Ы" - Постой, паровоз	2101932289	Cepera :: Черный Бумер	2100761289	Total :: Бьет по глазам	2100320289	Arash :: Boro Boro (rmx)	1101448289	Benny Benassi :: Hit my heart	1101081289
Тема из к/ф "Ночной Дозор"-REMIX	2101165289	Arash :: Tike Tike Kardi	2101788289	A-Студио :: Улетаю	2101839289	Мурка	1100479289	DJ Грива :: Служебный Роман	1101033289
Madagascar (Eric More Morillo) :: I Like...	2101816289	Братья Грим :: Ресницы	2101855289	Дубцова Ирина :: Я к нему	2100961289	Тема из к/ф "Ночной Дозор"-REMIX	1101051289	Рыслана :: Dance With A Wolves(rmx)	1101707289
2100515289		Мистер Кредо :: Медляк	2100808289	Конеч фильма :: Юность в сапогах	2101859289	Aviator :: Vozvrashaysya	1101726289	Gorillaz :: Feel Good Inc	1101699289
2101823289		Europe :: The final countdown	2100665289	Круг Михаил :: Владимирский централ	2100591289	Братья Грим :: Ресницы	1101741289	Тема из к/ф "Twin Peaks"	1100544289
2101802289		Benny Benassi :: Hit my heart	2101195289	Тема из к/ф "Бумер"-Никого не жалко	2100616289	50 Cent :: Candy Shop	1101360289	Фактор2 :: Красавица	1101809289
2100056289		Reflex :: Плакали звезды	2100658289	Тема из к/ф "Крестный отец"	2100676289	Mr Кредо :: Чуждая долина	1101678289	Global Deejays :: The Sound Of San...	1101699289
2101159289		Лолита :: Пошла Еро На	2100357289	DJ Skydreader :: Кавказская пленница	2101727289	Тема из к/ф "X-Files"	1100545289	"12 ступень" :: Песня Остара Бендера	1100945289
2101158289		Лоренс Макс, Бьянка :: Лебединая	2101928289	DJ Грива :: Служебный Роман	2101146289	Тема из к/ф "Бумер"-Мобильник	1100475289	Akon :: Lonely	1101716289
2101920289		Аce of Base :: Party Nation	2100392289	Reflex :: Трудно говорить (remix)	2100678289	Тема из к/ф "Миссия невыполнима"	1100538289	Корин :: 25-ый этаж	1101735289
2101807289		Black Eyed Peace :: Don't Phunk With My...	2101796289	T.A.T.U. :: Простые движения	2100797289	Adriano Celentano :: Confessa	1100271289	Тема из к/ф "Матрица" (Du Hast)	1100355289
2100441289		Bomfunk MC :: Freestaler	2101209289	The Rasmus :: Shot	2101875289	Диск. Авраам :: Если хочешь остаться	1101740289	Bomfunk MC :: Freestaler	1100548289
2100094289		Smash :: Belle	2100416289	Альбинони Томасо :: Адакио	2100201289	Гимн Украины	1101743289	Тема из к/ф "Бандитский Петербург"	1100235289
2100495289		Тема из к/ф "Knight Rider"	2101042289	ВИА Гра :: Бриллианты	2101925289	Arash :: Tike Tike Kardi	1101672289	"Прикл. кап. Врунгеля" - Мы Бандито	1100849289
2100615289		"Белое солнце пустыни" - Ваше...	2101050289	Виа Гра vs ТНМК :: Нет ничего хуже	2101822289	Crazy Frog :: Axel F	1100469289	Black Eyed Peace :: Don't Phunk With...	1101681289
2100549289		Тема из к/ф "Розовая пантера"	2101249289	Глюкоза :: Юра	2101856289	Arash :: Boro Boro	1100391289	Cepera :: Черный Бумер	1100643289
2100815289		ATB :: Marrakech	2100275289	"Убить Билла 2" :: Twisted nerve	2101381289	Backstreet Boys :: Incomplete	1101685289	Gorgos Mazonakis :: Nikotini	1101819289
2101794289		Reflex :: Я тебя буду ждать (припев)	2100221289	50 Cent :: P.I.M.P.	2100655289	Reflex :: Люблю	1100930289	Usher :: Tancy	1101710289
2101245289		Vengero & Fedoroff :: Кавказ. пленница	2100672289	A-Teens :: Super Trouper (part2)	2100398289	DJ Грива :: Игрушка	1100930289	Разом нас багато	1101194289
2100442289		Белый Орел :: Как учительны в...	2101041289	Backstreet Boys :: Incomplete	2101810289	Friske Zhanna :: ЛаЛаЛа (Dj Gruv Rmx)	1101687289	5Nizza :: Солдат	1101600289
2101431289		Тема из к/ф "X-Files"	2101614289	Bad Balance :: Отдыхаем	2100491289	Reflex :: Люблю	1101724289	Hi-Fi :: Беспорозник	1101559289
2100523289		Тема из телешоу "Benny Hill"	2101212289	Gwen Stefani :: Hollaback Girl	2101815289	A-Студио :: Улетаю	1101696289	"Убить Билла 2" :: Twisted nerve	1101261289
2101332289		Arash :: Tike Tike Kardi (rmx)	2100274289	Prodigy :: Smack My Bitch Up	2100907289	David Guetta :: The World Is Mine	1101723289	5 Nizza :: Новый день	1101444289
2101843289		Prodigy :: Smack My Bitch Up	2100097289	Reflex :: Люблю	2101416289	Shakira :: La Tortura	1101723289	Benassi :: Satisfaction	1100847289
2101918289		Reflex :: Я тебя буду ждать (куплет)	2100592289	Sting :: Desert Rose	2100132289	Madagascar (Eric More Morillo) :: I Like To...	1101701289	ВИА Сливки :: Куда уходит детство	1100382289
2100202289		Ауттин и Отпетые мошенники :: Граница	2101933289	The Rasmus :: Night after... (out of the shadows)	2101762289	Europe :: The final countdown	1100556289	Червона Рута	1100666289
2101568289		Круг Михаил :: Золотые купола	2101458289	The Rasmus :: Sail away	2101882289	Smash :: Мечта	1101739289	DJ Groove & V.Coi :: Печаль	1101686289
2101933289		Могилевская Н. :: Полюби меня такой		Акула :: Вот такая любовь	2100313289	Тема from "The Simpsons"	1100932289	J-Five :: Find A Way	1101721289

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ПОЛИФОНІЇ
Мелодії для телефонів з підтримкою поліфонії: Nokia, Siemens, Samsung, SonyEricsson, Panasonic, VKMobile: все моделі. Motorola, Sharp, Alcatel, LG. Для перевірки завантажте безкоштовну тестову мелодію "Гімн України" за адресою <http://wap.otpad.com/dttest>. Для замовлення поліфонічної мелодії відішліть SMS з кодом мелодії за номером 10490. Отримайте на Ваш телефон повідомлення з WAP адресою. Завантажте мелодію та збережіть. Усі мелодії доступні в 4, 16 і 40 - тональних варіантах.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ МОНОФОНІЇ
Мелодії для телефонів SIEMENS: A50, A55, C45, C55, M50, M55, ME45, ME55, MT50, S45, S55, NOKIA (крім 3110/5110/5130). SAMSUNG: N500, N600/620, T100, R200s/210s/220s. Для замовлення мелодії необхідно відправити SMS з кодом обраної мелодії за номером 10490. Отриману мелодію збережіть. Увага! Для моделей марки Siemens на принціпі необхідно вказати літеру S.

© НАЛП, © Українське музичне видавництво, © Продюсерський центр Игоря Матвиенко, © Хантер Мюзик Україн, © Мюзик Фактори, © Комп Мюзик Паблішинг, © Українська музика © Одиссей, © Мама Мюзик

МОБІЛЬНІ ЗВУКИ

вартість 1 SMS: 9грн. Оживи свій мобільний телефон звуками від ТМ "OTPAD". Тепер твоя мобіла заговорить голосами популярних героїв кіно та комп'ютерних ігор. (з ПДВ без ПФ)

Бієм скло	2400207289	наша рейка	2400194289	- Ой, шеф! А я вас слышу!	2400207289	Мы вас выльчим. Алкоголь - это наш профиль	2400179289	"12 ступень" :: А когда же будем бить морду?	2400051289
диджей замикаєт	2400208289	комар	2400195289	А мы удем на север	2400208289	Мы встретимся! Обязательно встретимся..	2400180289	"12 ступень" :: В чем дело, товарищи?	2400053289
маниакальний смех	2400208289	кони	2400196289	брежнев	2400209289	Народ для разврата собрался	2400181289	"12 ступень" :: Ваше политическое кредо? Всегда!	2400092289
наливая	2400210289	овци	2400197289	в то время, как наши косм. корабли бороздят...	2400210289	Повторим говню вопрос	2400182289	"12 ступень" :: Запрещая нам поможет	2400093289
отрывка	2400211289	лес	2400198289	Взвешивает кострами	2400211289	Свободу Юрию Деточкину	2400183289	"12 ступень" :: Лед тронулся	2400094289
плач младенца	2400212289	Птенцы	2400199289	Все. Кина не будет... Электричество кончилось	2400212289	Тянутую ес!!!	2400184289	"12 ступень" :: Ну что, Отец, невесты у вас есть?	2400095289
полицейский свисток	2400213289	сверчки	2400200289	Гагарин поехал	2400213289	Твой дом тюрьма!	2400185289	"12 ступень" :: У меня все ходы записаны!	2400096289
слив воды в унитазе	2400214289	свинья хрюкает	2400201289	Или что-то случилось, или... одно из двух.	2400214289	Тебя посодят, а ты не воруй	2400186289	"12 ступень" :: Почему оплун для народа?	2400097289

Телефони які підтримують мобільні звуки:
Nokia: 7610, 7600, 6260, 6230, 3125, 6620, 6630, 9500, 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, 6600, N-gage, N-gage QD, 3300, 3200, 3205, 5140, 6170, 6255, 6810, 6820, 7200, Motorola: V80, V180, V220, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, C380, C385, C650, E398, E550, MPx200, MPx220. SonyEricsson: K500i, K700i, P800, P900, P910, S700. Samsung: D500, P730, C100, C110, C200, D510, E300, E600, E700, E710, E800, E810, E820, E850, S100, S300, V200, T100, X120, X460. Sharp: GX-E30, GX30, Tm200. LG: T5100, G5310, G5400, G5500, G7000A, G7020, G7030, G7050, G7100, C1100, L1100, C1400. Sagem: MyX-7. Handspring: Treo600. Alcatel: 535, 556, 735, 735i, 756, 835Siemens: C62, CF62, C65, CX65, CX70, SL65, M65, S65, S55, S155. Philips: 355, 530, 535, 630, 639, 650, 659, 755, 855

АНІМАЦІЇ

вартість 1 SMS: 9грн. (з ПДВ без ПФ)

Для телефонів з кольоровим дисплеєм: ALCATEL, MOTOROLA, NOKIA, PANASONIC, PHILIPS, SAGEM, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON. Для перевірки завантажте безкоштовну тестову анімацію за адресою <http://wap.otpad.com/a/atst>. Для замовлення анімації отримайте SMS з кодом вибраного зображення на номер 10490. Отримайте на Ваш телефон повідомлення з WAP адресою. Завантажте зображення на телефон і збережіть.

	8400244289		8400251289		8400336289		8400321289		8400317289		8400365289		8400284289		8400347289		8400346289		8400353289		8400355289
--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------	--	------------

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

Вартість 1 SMS: 7 грн. (з ПДВ без ПФ)

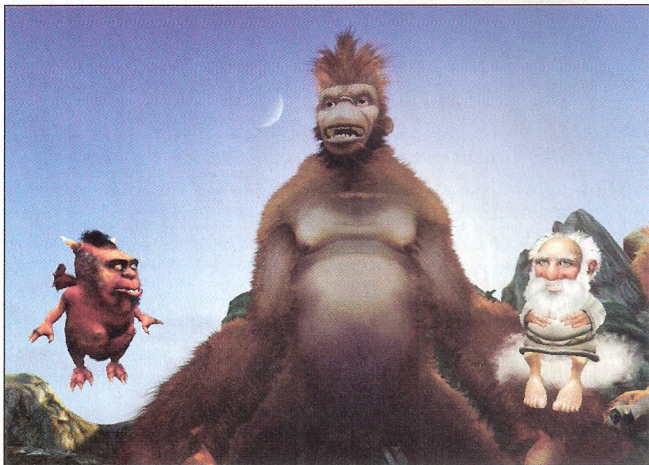
Для замовлення кольорового зображення відішліть SMS з кодом обраного зображення на номер 10470. Отримайте на Ваш телефон повідомлення з WAP адресою. Завантажте зображення на телефон та збережіть. Для телефонів з кольоровим дисплеєм: Nokia, Samsung, Siemens, SonyEricsson, Alcatel, Motorola, Panasonic, SAGEM, Sharp, VKMobile.

	3702794289		3703121289		3703360289		3703088289		3703029289		3703369289		3703370289		3703371289		3703372289		3703373289		3703382289
	3703318289		3703346289		3703348289		3703355289		3703354289		3703362289		3703161289		3703292289		3703350289		3703356289		3703358289
	3703363289		3703368289		3703375289		3703377289		3703378289		3703361289		3703380289		3703381289		3703297289		3703344289		3703313289

Название: Black and White 2**Разработчик:** Black&White studios**Издатель:** Electronic Arts**Жанр:** симулятор бога с элементами стратегии**Системные требования:** минимум - Pentium 1,5 ГГц, 256 ОЗУ, видео 64 Мб, около 5 Гб на диске

Общая:	12
Графика:	10
Геймплей:	12+
Звук:	12
Управление:	11

Есть ли GOD на свете?



Кажется, что совсем недавно вышла первая часть игры с ее уютной графикой (прозванной так за форму ног жителей), но с ядерным геймплеем и искрометным юмором. И порой, выполняя очередной квест, роняешь слезу на клавиатуру и вспоминаешь старый добрый 2001 год. И, наверное, если бы существовала машина времени, то я бы просто гонял в прошлое именно за потрясающими старыми играми...

Запуск

Не знаю почему, но вступительный ролик меня не вдохновил. Нет, он совсем не плох (даже наоборот), но просто он меня не пронял. Ладно, жму дрожащими руками Esc – досмотрю после. Конечно, если захочу.

О-па! А этих двух персонажей я где-то уже ви-

дел! Ангел по-прежнему летает на своем маленьком облачке, а демон привычно кружит на своих двух «демонических» крылышках. Оба теперь намного лучше прорисованы – каждая складочка на одежде отлично просматривается во всех ракурсах. Также была хорошо проработана мимика наших советников, теперь не придется гадать, была ли то ирония, злоба, печаль, шутка или злобный сарказм.

Советники начинают вещать, что мы долго отсутствовали, и теперь нужно заново учиться управлять своими божественными силами. Опытный игрок (скорее даже, фанат



серии) сразу схватится за голову, когда его начнут учить передвижению по карте, зуму и управлению животным. Вот мне и пришлось схватиться, но всё же пройти небольшой тренинг, называя разработчиков нехорошими словами, – возможности пропустить его просто нет. Хорошо еще, что учили заново лишь основным приемам игры, а остальные «хитрости» навесили на квесты первого острова, так что если всё помните, то смело жмите на портал перехода к следующей левелю.

После этого наслаждайтесь первым сюжетным мувиком, повествующем о гадких ацтеках, которые вместе со своим животным налетели на наш народ и всех поубивали. Нам же удалось лишь немного побить их армию и кинуть часть поданных в открывшийся портал. Ничего не напоминает? А ведь точно так начинался первый «Блек-Уайт». Абсолютно ТОЧНО ТАК ЖЕ, не считая имен народов и богов. Странно, но почему-то разработчики продолжения не придумали другой сюжетной завязки. Возможно, про-





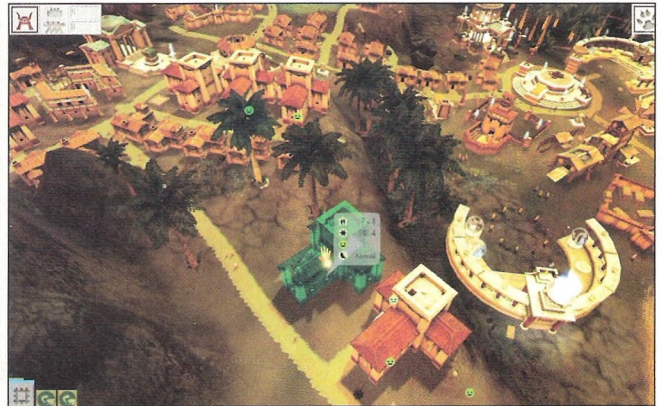
сто решили, что никто не вспомнит, что когда-то так уже было. Нехорошо это, нехорошо...

Стратегия жизни

Игра сделала огромный шаг в сторону стратегий, и теперь нам придется разрываться между божественными и плотскими делами намного чаще. Так, хоть неудобная система постройки зданий и была улучшена (если кто помнит эту возню с каркасами, они меня поймут), теперь их можно просто купить в центре деревни/города. При этом зданий стало на

порядок больше, и за постройкой каждого следует следить самому, плюс с некоторыми бывают небольшие сложности. Если бы вы знали, какие усилия требуются для постройки дороги из одной деревушки в другую!..

Ресурсов теперь стало три типа (знакомые пшено и дерево, плюс новый – камень), и разрываться для их добычи придется больше обычного. Порадовал тот факт, что основного храма у нас теперь нет, и можно просто строить массу небольших церквушек и храмов. Следует также от-



метить появление новой категории построек – военной промышленности. Тут вам и обычные казармы, где можно клепать пехоту, и фортификационные сооружения (гигантские стены, ворота, башни).

Военная стратегия

Все военные юниты создаются в казармах, и создаются они сразу пачками на манер Battle for the Middle Earth, да и ходят точно также – отрядами. Правда, иногда бывает смешно смотреть на «пачку»

ко найти достаточно большой булыжник 😊. Но такая тактика вам никак не поможет в потасовках типа 300x300 или более! И даже если будете использовать чудеса.

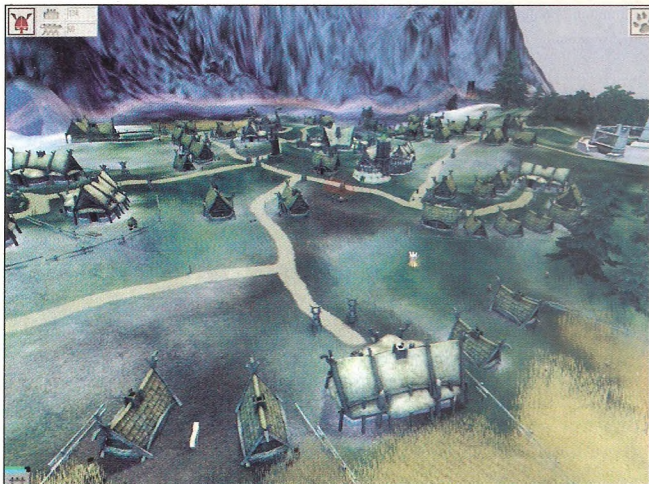
Стратегия чудес и богоугодное дело

Количество чудес увеличилось, пусть и не на много, но всё же. Следует заметить, что по силе старые «знакомые» типа файерболов и молний остались далеко позади новичков – спелов тераформирования реального времени. Так в наши



из одного юнита с гордым знаменем над ним (такое бывает только после сражения с противником). Военные юниты хоть и едят вдвое больше, но зато дают такую потрясающую возможность, как захват деревушек и городков. Делается это достаточно просто: солдаты окружают городской центр (это, если не в курсе, такая постройка), и через определенное количество времени город сдается на милость нового повелителя. На начальных этапах игры армия в принципе не нужна – можно спокойно защитить свой дом самому, главное толь-

подлые лапы попали спелы «вулкан» и «землетрясение». Кстати, степень действия группы спелов можно апгрейдить так же, как и постройки. Я уже ранее упоминал, что спелы довольно полезны при защите и взятии крепостей, и правильно использованный файербол может полностью предопределить судьбу сражения. Отдельно следует обговорить новую возможность бога (именно регулярную возможность, а не чудо) – регулировку дня и ночи. Клацнув по небу, можно выбирать степень освещенности, которая влияет сразу на несколь-



ко параметров: работа селений, карма бога, сбор урожая и эстетическое удовлетворение игрока.

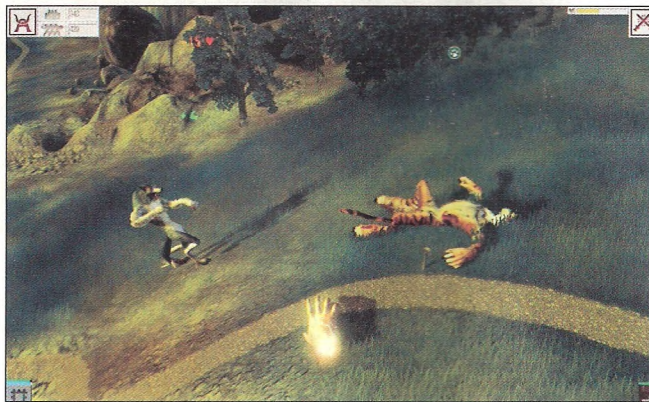
Переход от светлой стороны силы к темной в игре стал намного проще. Отныне любой наш поступок моментально оценивается жителями в виде небольших кружочков со словами «good», а у меня чаще — «evil». А сам статус бога отображается в виде фонтана в городе, только у добрых сил из него будет бить вода, а у меня — горел огонь. Да и визуально вредные привычки бога отражаются на зданиях и руке-курсе намного лучше, чем в первой части.

С нашим божественным влиянием непосредственно связан весь геймплей. Так, весь процесс игры делится на две группы: сюжетные миссии и несюжетные квесты. Выполнение заданий этих групп повышает наш «божественный авторитет», продвигает по сюжету и дает массу бонусов. И все же я считаю, что выполнять несюжетные квесты намного интереснее, так как

именно они чаще всего решают, на какую сторону силы вы станете. Да и юмор из квестов просто льется рекой (особенно люблю, когда ангел начинает рыдать после очередного убийства мною неверующего).

Стратегия природы

То, что графика шагнула далеко вперед со времен выхода первой части и ее аддона, думаю, упоминать не обязательно. Также сразу понятно то, что вместо квадратных картинок первенца Black&White Studios мы получим красивые



тени, реалистичное освещение и прекрасно проработанные модели объектов. Однако движения наших поданных все же выглядят как-то ненатурально, скорее даже, как движения роботов. Да и в некоторых текстурах изредка видно их бывшее «утюжное детство».

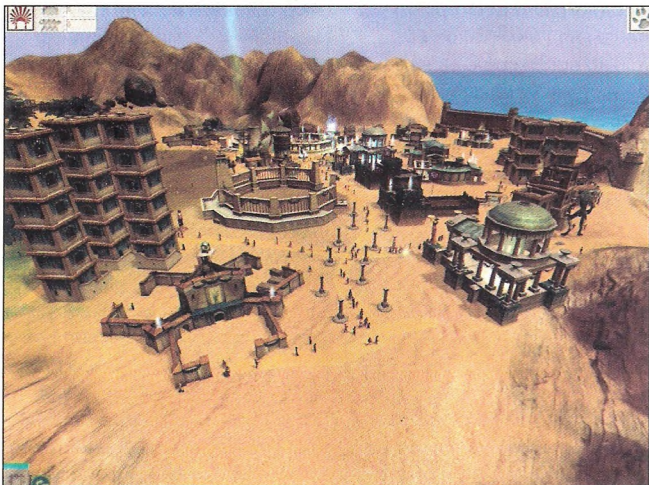
Еще хотелось бы заметить, что хоть «Блек» и обзавелся водопадами (воде не хватает только эффекта зеркального отражения), но те иногда подглючивают и выдают не совсем удобоваримую картинку. А вот на модель нашего живот-

ного было потрачено куда больше времени, это сразу видно по хорошо проработанной мимике, плавным движениям и дизайну самой модели. Так, наши существа (изначально можно выбрать льва, волка, макаку и позорную корову), как и было обещано, обзавелись мехом и выглядят теперь на порядок лучше.

Стратегия игры

Несмотря на небольшие недостатки в графике, мы получили более чем достойное продолжение игры. Не думал, что когда-либо напишу фразу типа «таких хороших игр за все время развития цивилизации вышло всего несколько штук», однако карты и звезды указывают на то, что перед нами действительно мега-проект, который достоин любых лавр и званий. И если вы мне не верите, то просто сыграйте в эту игру, насладитесь милыми шутками демона и порывайте от негодований ангела.

Legion, tailer@mail.ru



T80 проти ABRAMS

Це новий етап тривимірних мобільних ігор! Це 3D симулятор танка! Це не просто дуель двох супермашин. У грі реалізовані цікаві місця, в яких ти повинен громити ворожі автоколонни, атакувати заводирони, знищувати вертольоти противника. Якщо думати, що це легко, то ти глибоко помиляєшся. Просто тільки на початку, коли потрібно вступати в бій із застарілим M-60. Коли ж справа дійде до ABRAMS, тобі солодко не буде. Потрібно проявляти величезну волю до перемоги, щоб виграти битви.

5100722289

Motorola: C380, C385, C650, V186, V188, V220, Nokia: 3108, 3220, 3230, 3300, 3600, 3620, 3650, 5140, 6020, 6021, 6030, 6230, 6260, 6585, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6822, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-gage-QD, Siemens: C55, C75, Cx65, Cx70, CX75, M65, M75, S65, S66, SonyEricsson: K500, K501, K700, K701

Божевілляний Патруль 5100730289

У 2054р. у світі запанував хаос. Гріх охопив дороги пустелі, на яких правлять тільки надзвичайні і швидкі. Удача не на твоїй стороні, твою родину вбили і тебе вигнали з роботи. Тепер ти став колишнім сержантом поліції і ПОМІСТА - це твоя релігія. Ти будеш нести відповідальність за дороги і знищення комунізму на них. Керуй броньованим авто на смуглястих дорогах, щоб одержати бонуси і зброю, з якими ти будеш сильніше при знищенні ворогів.

LG: C1100, C2200, Motorola: C388, RazrV3, V300, V400, V500, V525, V551, V600, V80, Nokia: 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 5100, 5140, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-gage-QD, Sagem: MyX5-2, MyX7, myV65, myV75, Sharp: GX20, GX30, GX32, GX10, Siemens: C65, Cx65, CX70, M65, S65, SK65, SL65, SonyEricsson: K300, K500, K501, K508, K700, K701, T610, T618, T630, Z1010, Z600, Z8001

Биг мунчи 5100727289

Наш хохлячий мунчер (пожирар) повернувся, щоб принести тобі задоволення з його пригодами. У його новому вигляді, він біє по 14 рівням скарбам і з складним рівнем, які повні дослідження скролінгу в яких складність лабиринтів буде збільшуватися з кожною сценкою.

Alcatel: 556, 557, 7351, 756, Motorola: C370, C385, C450, C550, C650, E398, RazrV3, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V551, V600, V80, Nokia: 3560, 3600, 3650, 3660, 7650

Bear cards 5100739289

На ваш вибір відразу три пасьянси в одній грі: Косинка, Вільний осередок і Паук. Тепер в улюблених грі можна пограти в будь-якому місці! Bear Cards - класичні пасьянси з красивою графікою і зручним керуванням.

Motorola: V300, V400, V500, V525, V545, V547, V550, V555, V600, V620, V650, V690, Nokia: 2650, 3100, 3200, 3220, 3230, 3300, 3600, 3620, 3650, 6020, 6021, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 66101, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-gage-QD, Samsung: C200, C210, C230, D500, E300, E310, E330, E620, E630, E700, E710, E720, E730, E800, E850, X100, X120, X140, X450, X460, X480, X600, X640, Siemens: C65, C75, CX65, CX70, CX75, M65, S65, SonyEricsson: K500, K700, K700c, K701, K750, T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z500, Z600

Маніяк 5100736289

У корпорації MGT є гроші, вона контролює поліцію, ЗМІ в детримент. Все і все підкорюється. Люди на відчуженні себе в безпеці і не знають, кому довіряти. Ти єдина надія міста, але ти сам за себе. Стрий і звинити і борися проти корпорації. Вони всіх твоїх працівників, щоб покінути з нею. Не підведи їх!

Motorola: C370, C380, C450, C550, Nokia: 3100, 3200, 3230, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7260

Шахмат 5100737289

Твоя місія - убити до замку короля і вкрати якомога більше золота. Остерігайся незнайомих, з якими тобі доведеться зустрітись, це не буде так просто, як може показатися.

Motorola: C370, C450, C550, Nokia: 3100, 3200, 3300, 35101, 3510, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7260, Siemens: C65, M65, S65, S66, S7, SL55, SL65, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608

БАСКЕТБОЛ 5100724289

Це перша баскетбольна гра, що дозволяє використовувати 5 і 5 ігрових характеристик. Ви можете вибрати лігу або тип матч. У кожній команді - по 8 гравців, кожний з яких володіє статусом захисника нападоного і забиваючого. Ви повинні будете вибрати найбільш зручне положення. Кидок в кільце, фал тричовий кидок і т.д. За допомогою основних важелів управління і пускової кнопки ви можете здійснювати стрибки для блокування підбору м'яча під шитом, здійснення кидка, передачі пасу і кидка в кільце.

Motorola: C370, C450, C550, E398, V80, V300, V400, V500, V525, V535, V550, V551, V600, V620, RazrV3, Nokia: 3600, 3650, 3660, 6600, 7650, 35101, 3530, 35851, 3586, 35861, 3587, 35871, 3595, 6010, 6012, 6015, 60151, 60151, 6100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6585, 6610, 66101, 6650, 6680, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7600, 7650, N-Gage, N-gage-QD, Sagem: MyX5-2, MyX7, Samsung: D410, D415, D418, D500, P700, P730, Z130, E100, E330, E630, E700, E800, X20, X460, C200, E105, E300, E310, E316, E600, E710, E715, E810, P400, P510, X105, X450, X458, X480, Sharp: GX10, GX20, GX30, GX32, Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65, SK65, SL65, SonyEricsson: F500i, K300, K300i, K500, K501, K508i, K700, K700i, V800, Z800i, Z1010, T610, T616, T618, T630, Z600, LG: C1100, C200, C2200

код гри: 5100722289

UKRAINIAN SEXY BLONDE

5100697289

АВРАК interactive

Girls 4 you

5100696289

5100710289

ІГРИ ДОСТУПНІ ДЛЯ ТЕЛЕФОНІВ:

LG: B2000, B2100, C1100, G1800, A7150, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, F2300, F2400, G5600, G7100, L3100, Motorola: C380, C385, C650, V180, V186, V188, V220, E398, V80, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, RazrV3, T725, Nokia: 35101, 3530, 35851, 3586, 35861, 3587, 35871, 3595, 6110, 6012, 6015, 60151, 60151, 60151, 60151, 6100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 5100, 5140, 6020, 6225, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6585, 6610, 66101, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 72501, 7260, 6170, 6255, 7600, 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-Gage, N-gage-QD, E620, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610, Samsung: C100, C110, S300, X100, X120, X600, X610, C230, C200, C200N, C210, E600, X120, X140, X610, E330, E700, E710, P400, P700, X450, X640, E300, E350E, E630, E800, E820, E850, X450, X460, X480, X620, D410, D500, D500E, E530, E610, E620, E715, E720, E730, P730, Z130, Siemens: C65, S165, M65, S65, CX65, CX70, SK65, S55, M65, MC60, MC60, S155, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608, K700, K701, K750, V800, X1010, Z800, Z800i, W800i, K600i, F500i, K500, K501, K506, K508, Z500, Z501, K300i, K300, Z300i

PROJECT POKEMON TOXIC WAR

5100704289 5100629289

ІГРИ ДОСТУПНІ ДЛЯ ТЕЛЕФОНІВ:

LG: B2000, B2100, C1100, G1800, A7150, C1200, C2200, C3310, C3320, C3400, F1200, F2100, F2300, F2400, G5600, G7100, L3100, Motorola: C380, C385, C650, V180, V186, V188, V220, E398, V80, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, RazrV3, T725, Nokia: 35101, 3530, 35851, 3586, 35861, 3587, 35871, 3595, 6110, 6012, 6015, 60151, 60151, 60151, 60151, 6100, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 5100, 5140, 6020, 6225, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6585, 6610, 66101, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 72501, 7260, 6170, 6255, 7600, 3600, 3620, 3650, 3660, 7650, N-Gage, N-gage-QD, E620, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610, Samsung: C100, C110, S300, X100, X120, X600, X610, C230, C200, C200N, C210, E600, X120, X140, X610, E330, E700, E710, P400, P700, X450, X640, E300, E350E, E630, E800, E820, E850, X450, X460, X480, X620, D410, D500, D500E, E530, E610, E620, E715, E720, E730, P730, Z130, Siemens: C65, S165, M65, S65, CX65, CX70, SK65, S55, M65, MC60, MC60, S155, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, Z608, K700, K701, K750, V800, X1010, Z800, Z800i, W800i, K600i, F500i, K500, K501, K506, K508, Z500, Z501, K300i, K300, Z300i

Jungle Dreams 5100417289

Одного разу давним-даво маленький Лео вирішив зробити подорож, для того, щоб розгадати стародавню таємницю свого сім'ї. У цьому йому може допомогти тільки одна істота у всіх джунглях. Стародавній дракон, який живе глибоко в джунглях у руках загубного міста. Допоможіть маленькому Лео завершити його довга подорож через чарівний ліс, уникати по шляху різних перешкод і збирати чарівні кристали.

Motorola: T720, T720i, T722, T722i, V300, V500, V600, Nokia: 35101, 89101, 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 3650, Samsung: C100, E700, S300, X100, X600, Sharp: GX10, GX20, Siemens: C60, M55, MC60, S55, SL55, SonyEricsson: T610, T630, Z600

SEA Wolves 5100447289

Стань справжнім морським вовком. Візьми участь в найжорстокіших морських битвах. У цьому розподіленні один з 5 кораблів унікальними можливостями і озброєнням, а так само дирижаблем. Цепелин. Можна використовувати одиничні постріли, вогнені ядра, бортові залпи, висадку десанту на ворожій корабель десант.

LG: G5500, G5400, G7000A, G7020, G7030, G7050, G7100, Motorola: C370, C450, C550, V180, C380, C650, T720, T720i, T722, T722i, V300, V400, V500, V525, V550, V551, V600, V620, RazrV3, Nokia: 3410, 35101, 89101, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 3600, 3650, N-Gage, Samsung: C100, S300, X100, X400, P400, E700, E710, X100, X600, Siemens: S55, M65, C60, SL55, SX1, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600

Real Billiard 5100501289

Більярд, це відмінний спосіб провести час із друзями. Тепер ця розвага доступна вам завжди і скрізь, тому що TM Отпад представляє ваші уяви самі реалістичні більярди для мобільних телефонів. 4 режими гри, 15 видів більярда, можливість проведення турнірів по 12 видам більярда ...

Nokia: 3650, 7650, N-gage, N-gage-QD, 6600, 6620, 6630, 7610, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 66101, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 72501, 7260, 35101, 89101, 3410, Samsung S100, X400, P400, E700, E710, E800, E810, E820, E850, X450, X460, C100, C110, S300, X600, 610, C200, SonyEricsson: T610, T616, T618, T628, T630, Z600, K700, K701, K500, K500i, Siemens S55, SL55, M55, MC60, CX1, M65, CX65, S65, CX70, C65, C62, S165, Motorola T720, T720i, T722, T722i, C370, C650, C550, V200, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V600, V620, V80, E398, C650, C380, C385, V180, V220, LG: G5400, LG G5500, LG G7000A, LG G7020, LG G7030, LG G7050, LG G7100, LG F2100, C1100, G1600

Real Rally 5100642289

Максимально наближений до реальності симулятор гонок від Qlaze TM. Реально існуючі траси світу і прототипи гоночних автомобілів додають ще більше вірності. А коли після довгої прямої дороги тобі буде необхідно влітати в крутий поворот - адреналін не змусить себе чекати. У Real Rally ти можеш ґрунтовно підготуватися до турніру в одиночних заїздах, стати сьогорішнім профі і залізати за усіма своїми суперниками.

Nokia: 3650, N-gage, N-gage-QD, 6600, 6620, 7610, 6260, 7650, 6630, 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3220, 3205, 3300, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6610, 66101, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 72501, 7260, 7600, 6170, 6255, 35101, 3530, 3586, 35861, 3587, 35871, 3595, 6110, 6012, 6015, 60151, 89101, Samsung: S100, X400, P400, E700, E710, E720, E800, E810, E820, E850, X450, X460, X480, C100, C110, S300, X100, X600, X610, C200, D410, P730, X120, SonyEricsson: T610, T610N, T616, T618, T628, T630, T637, Z500A, Z600, Z608, K700, K700i, K500, K500c, K500i, K506c, K508c, K508i, F500i, Z1010, Siemens: S55, SL55, M55, MC60, CX1, M65, CX65, S65, SK65, CX70, M75, C65, S165, Motorola: T720, T720i, T722, T722i, RazrV3, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V555, V600, V620, V80, E398, C650, C380, C385, V180, V186, V188, V220, E1000, E1050, E1120, Sharp: GX20, GX30, GX-E30, GX32, LG: G5400, LG G5500, LG G7000A, LG G7030, LG G7050, LG G7100, LG F2100, C1100, G1600, G1610

Battle Tanx 5100706289

Твій танк покритий в міські джунглі і повинен витримати натиск ворогів і перемогти в цій битві. Хай вороги будуть швидкі, вони швидко і потужні, але ти повинен бити з будь-якої трудношш і стати переможцем битви! Знищ всіх ворогів, щоб звільнити місто, не будь обережний - якщо вороги зруйнують твій штаб, ти програєш!

Siemens: C65, CX65, M65, S65, S160, Motorola: A630, A760, A780, A845, A1000, E398, E680, E1000, C380, C650, I730, T725, V180, V220, V300, V303, V400, V500, V525, V600, V890, RazrV3, Nokia: 2650, 3100, 3108, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6610, 66101, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 72501, 7260, 7270, 7600, Nokia: 3220, 3600, 3620, 3650, 3660, 6200, 6630, 6670, 7610, 7650, N-Gage, N-gage-QD, 6600, 6620, Sagem: my-V65, my-V75, Siemens: C60, C61, CF62, M55, M56, MC60, S55, S65, S67, SL55, SL65, Sx1, SonyEricsson: P800, P802, T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z600, Z608, SonyEricsson: F500i, K500, K500i, K700, K700c, K700i, P900, P908, S700, S700i, S700c, Z500, Z500A, Z500i, Z1010, Alcatel: 556, 557, 7351, 756

ЧЕРНАЯ АКУЛА Ка-50 5100651289

У засідку потрапила разведка ДШБ. Витягти хлопців Ви можете тільки за допомогою бойового вертольота Ка-50 "Чорна Акула". Самий час сісти за штурвал країни у світі вертоліт і влітати правдою до своєї рації. Відмінна аркада, уся бойова техніка скрупульозно реалізована з урахуванням реальних прототипів. Ви легко доведетеся в повітрі знамениті Ми-24, а з землі Вас будуть обстрілювати легендарні з-3001 "Шилки".

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6610, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 72501, 7260, 7600, 3650, 3660, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650, N-gage-QD, Samsung: X450, X460, C100, X100, C110, X600, X610, Siemens: S55, M55, C60, MC60, S155, M65, CX65, S65, CX70, SonyEricsson: K700, K701, T610, T616, T618, T630, Z600, K500, F500i

S.T.A.B. 5100709289

Нова пригодишля стрелялка з дуже красивою графікою. У 2008 році під приводом відновлення демократії віргодні супротивники намагалися скритно висадити десант на Російській межі. Ти - командир єдиного боєздатного підрозділу на даній ділянці. Попереду тебе чекає 9 місій захоплюючого сюжету і лютих битв. Веди свою бойову машину вперед, відображай атаки із землі і з повітря! Покажи ворогам, чого коштує наша армія!

LG: M4410, Motorola: C380, C385, C650, V180, V186, V188, V220, E550, V80, V300, V400, V500, V545, V547, V550, V555, V600, V620, V650, V551, RazrV3, V300, Nokia: 2650, 100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3300, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6255, 6585, 6610, 66101, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 72501, 7260, 7270, 7600, 3600, 3620, 3650, 3660, 7610, 7650, N-gage-QD, 6600, 6620, N-Gage Samsung: C100, C110, S300, D410, D500, P730, E700, E710, E720, E800, E810, E820, E850, P400, S100, X400, X600, X610, C65, SL65, CX65, CX70, M65, M75, S65, SK65 Sx1, SonyEricsson: F500i, K500, K500i, K600i, K700, K701, K750, K750i, Z1010 T610, T616, T618, T628, T630, T637, Z500, Z600, Z608

16



не рулят – они теперь Creative и Financial. Все нации стали совсем другими, поменялись деревья технологий всех наций, а еще почти у каждой из них можно выбрать аватару по вкусу – это может быть как мужчина, так и женщина. У тех же русских вместо единственной пучеглазой Czarina Ekaterina появились Петр Великий и Катерина, причем вполне нормального внешнего вида.

Чудо чудное

Итак, вот у вас есть несколько технологий. Вы строите свой первый город, рабочие приносят прибыль, которую вы вкладываете в развитие новых технологий. Но дерево технологий выглядит совсем иначе. Поменялись цепочки технологий, чудеса, которые открываются при изучении технологии, а также то, что эти чудеса дают. Всё по-другому. Если, к примеру, раньше, чтоб обеспечить себе безбедную жизнь, можно было построить Пирамиды (появляются granary во всех городах на континенте) и Sun Tzu Art of War (везде появляются бараки), то теперь Пирамиды дают совсем другое: удваивается скорость работ, связанных с камнеобработкой, плюс еще пару бонусов добавляется, типа появления Великого Инженера. О том, что за инженер такой, немного позже.

Ресурсов тоже прибавилось. Но если разного рода хрюшки, крабики или медь с серебром более-менее традиционны, то ресурс под названием «Рок-н-рольный хит» или «Хитовое кино» – это уже вещь новая и ин-

тересная для заядлого цивилизована. Ресурсы переключаются с чудесами света, которых стало гораздо больше. Чудесами называли Рок-н-ролл, Голливуд, а также Кремль (московский), Собор парижской богородицы, Тадж Махал и кучу прочих зданий и явлений.

И если вы хотите начать какое-то строительство в городе, то теперь придется взвесить все «за» и «против», потому что в четвертой части игры «переломить» вложенные ресурсы и время нельзя. Город, строящийся Чудо света, не переключается на другую постройку, если соперник построил такое Чудо. Вы просто потеряете всё, что было вложено в поспешно начатое строительство.

Да, стоит заметить, что Интернет и Манхэттенский проект перешли из разряда «чудес» в разряд «проектов», которые отличаются от чудес тем, что... Хм, они просто разные. Интернет, например, открывает вам все технологии, которые известны любым двум цивилизациям из числа играющих против вас, а кроме того, удваивает скорость работ с медью. А Манхэттен, как и раньше, дает всем цивилизациям строить ядерные бомбы и (новинка!) бомбоубежища, уменьшающие шанс жителей погибнуть при взрыве.

Один в поле не юнит

Войны и военные юниты в Civilization IV – отдельная песня. Ведь теперь строится не один юнит, а боевой отряд или, если строить какие-то другие юниты – группа. Если строишь



солдата – то их в построенном отряде будет три и они будут прикрывать друг другу спину. Если строить рабочего, то получишь «кооператив» в лице двух работников. Вдвоем ведь, и правда, работа быстрее делается, вдвоем и мешки носить, и снопы вязать веселее! Когда строишь поселенцев, то получается не мужичок с котомкой, а целая семья беженцев.

Что нам это дает? Допустим, при разведке боевые юниты наткнулись на варваров (куда без них?) – начинается битва один на один. Сначала ваш первый воин дерется с первым бордачем, потом ваш второй – со вторым, третий – с третьим. Если кто остался в живых, карусель повторяется. И от вашего отряда может остаться, скажем, один или два юнита. Да, спустя пару ходов они вылетят, но их все равно будет уже не три, а меньше. И при встрече со следующей ватагой странствующих воителей вам несдобровать, пусть даже ва-

ши юниты получили опыт (об этом дальше). Но и варвары, если они выживут и останутся только один из них, будут куда менее страшной угрозой вашим юнитам – даже тусовка сетлеров может затоптать несчастного варвара.

Государство – это все

Но есть юниты, строящиеся по одному. Да, вы правильно догадались: по одиночке строятся вожди, лидеры и прочие единоличные единицы. Но их просто куча, и разобратся с тем, кто и что из них может, – задача не из простых.

Сделаем отступление и скажем: в городах остались жители и ученые, пропали так называемые entertainer'ы и сборщики налогов, зато появились инженеры, священники, торговцы и artist'ы. Artist, прошу заметить – это не артисты, а люди искусства, так сказать. Так вот, все эти типы «специалистов» (так они теперь называются) могут в один





момент стать Великими – Великим Торговцем, Великим Художником (переведем это так), Великим Пророком (это апгрейд священника) и Великим Ученым. Каждого из Великих может быть много и все они могут выполнять функции, схожие с функциями научных лидеров из третьей части. Только возможностей у них теперь больше – они могут, к примеру, выучить новую технологию. Но, один раз использовав способности такого Великого человека, вы его теряете. Однако в будущем, если фазы Луны сойдутся со знаками Зодиака, можете заполучить его на свою сторону еще раз.

Разный опиум для разных народов

Прочитав про священников и пророка, вы думаете, что уже в курсе того, как работает религия? Нет, вы себе представить не можете, насколько теперь все сложно и интересно! Теперь у нас имеется не абстрактный «политеизм» или «монотеизм», а буддизм, христианство, конфуцианство, индуизм, ислам, иудаизм и даже даосизм! В каждой религии есть свои постройки и юниты, аналогичные по функциям, но разные по названию и внешнему виду и дающие разные бонусы. Причем города, «доросшие» до некоторых из этих религий раньше других, получают Миссионера,

который может нести свою веру в другие города своей страны. Да-да, в разных городах одной страны могут господствовать разные религии!

Почему они не могут пойти, скажем, к соседям и принести свою веру? А для начала нужно «открыть границы»! Дипломатия стала еще более прикольной и принесла с собой концепцию borders – границ. На территорию культурного влияния страны зайти нельзя до тех пор, пока вы не договоритесь с лидером этой державы об открытии границ. И только после этого вы сможете перебраться через кордон. То же самое касается военных: пока вы не откроете границы или не объявите войну, ваши юниты не смогут пастись на землях соседа, и вы не сможете добраться в глубокий тыл и захватить всех работников и города, защищенные одним несчастным воином (как это обычно бывает у слабых игроков).

Искусственный интеллект соперника



компьютера был явно сильно доработан, и на более высоких уровнях сложности вы не обнаружите такого безобразия, как караван из десятка поселенцев и двух десятков копыеносцев, выходящих из столицы вражеского города уже на пятом ходу. Соперник в Civilization IV играет более честно, по-человечески: он делает логичные ходы и не убивает вас только потому, что у него есть доступ к движку игры ☺.

На войне как на войне

В военном же деле произошла еще одна очень и очень важная штука: наконец-то все юниты одного типа могут быть проапгрейжены нажатием одной кнопки! Слава всем богам «Цивилизации»! Свершилось! Тем, кто играет на больших картах, должен быть знаком ужас перед моментом, когда ты изучишь, скажем, Synthetic Fiber или, например, Gunpowder, и нужно провести решаю-

апгрейд подавляющему большинству своих юнитов...

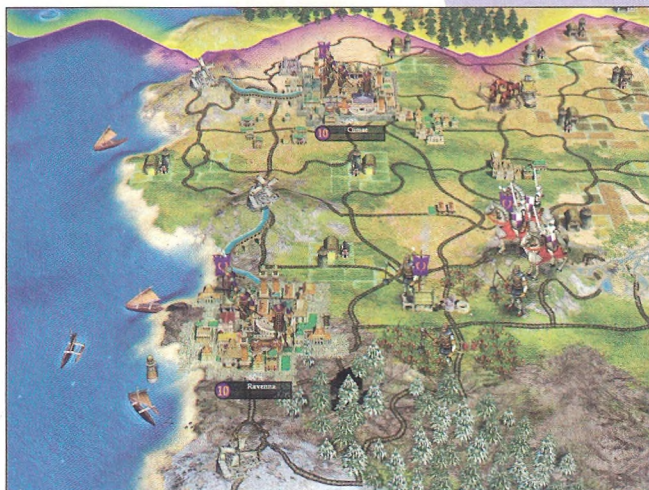
Воины в четвертой части перестали быть банальными призывниками, регулярными войсками, ветеранами и элитой. Теперь они делятся по родам войск, месту расположения и опыту, а также бонусам (улучшениям). Да, таких понятий доселе не существовало, но теперь учите матчасть и используйте появившиеся преимущества! К примеру, если у вас есть пехотинец, то он, если будет успешно отбиваться в городе, может дослужиться до City Garrison III, пройдя этапы I и II, он получит определенные бонусы против осады. Если же он, наоборот, будет использоваться для штурма городов, то он может стать City Raider III. Если он, кроме того, будет Commando, то он сможет без штрафа бегать по вражеским дорогам. Появилось понятие «Первый удар»: если он внезапен, то вы получаете бонусы к атаке, но только если юниты,

на которые вы нападаете, не имеют иммунитета к первому удару. И такого рода разных улучшений и тонкостей – несколько страниц в Цивилепедии! Так что будет чем занять голову на ближайшие недели.

Что мы сажаем, сажая леса?

Количество «улучшений» ваших территорий тоже слегка зашкаливает – всего их 22 штуки, и каждое из них помогает только в каком-





то конкретном случае. Так, например, рыболовецкие лодки строятся только на море, зато дают +2 ракушки (новый ресурс), +2 краба (тоже новинка), +2 рыбы.

Лес может не только пропасть от парникового эффекта и превратиться в пустошь, как это было раньше, — при благоприятных условиях лес может и вырасти. Причем даже там, где его 15–20 ходов назад вырубали, что, конечно же, делает игру гораздо интереснее. Ведь ранее, если ты везде вырубил лес, все осушил или провел орошение, везде построил железную дорогу, а где надо — ремесло, рабочие только подгребали загрязнение, выходя на пару секунд из города, где они тупили под защитой охранников разросшегося мегаполиса. Теперь, если изучить все очистительные технологии и построить соответствующие улучшения в городах, можно периодически выходить рубить лес и заниматься прочим сельским хозяйством.



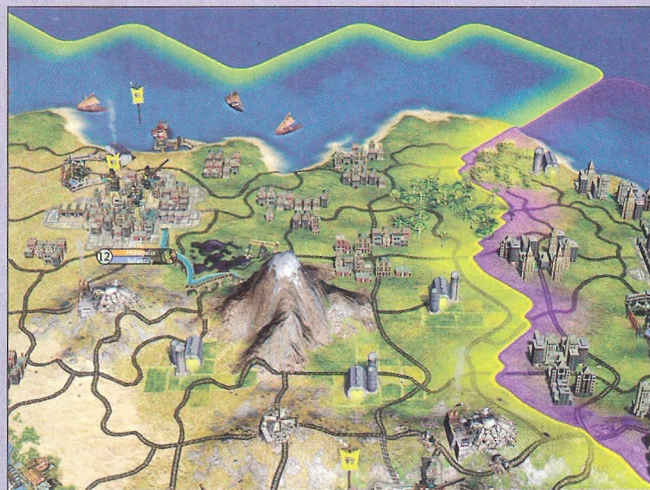
Гуляя по просторам континента, из зверюшек можно встретить не только милых сердцу лошадок, слоников, коровок, но и гораздо более необычных других юнитов (да-да! юнитов!) — волков и пантер. Они сродни варварам, вот только договориться с ними никак нельзя, будь вы хоть трижды экспансионист.

Галопом по Европам

Для удобства в игре сделано три скорости — нормальная, быстрая и медленная под названием «ерис». От выбранной скорости зависит темп добычи ресурсов, роста культуры, прибыль. Поэтому если вы захотите по-быстрому рубануться в игру, не нужно выбирать размер земного шарика «Tiny», — достаточно поставить быструю скорость, и вы, если будете быстро соображать, уложите в пару часов. А вот для Гарри Каспарова больше подойдет размер «Huge» и скорость «ерис» — тут и сутками не отделаешься.

Свобода слова и пивоварения

Что такое Civics одним словом не объяснишь, но это тоже часть геймплея, поэтому придется поднатужиться. Итак, это что-то вроде прав и обязанностей граждан, которые дают определенные бонусы или пены. К примеру, при открытии технологии Либерализм можно получить такой Civic, как «свобода слова». Это дело народу нравится, и во всех городах вы получаете по 100 % бонуса к культуре, да еще и +2 денежки в придачу.



Civics'ов довольно много — от пивоварения до охраны окружающей среды, и с ними стоит познакомиться поближе.

Весь мир перед глазами

Мы только слегка затронули геймплей, но пока даже не приступили к осмотру визуальных и звуковых возможностей игры. А тут есть о чем рассказать. Ведь наше игровое поле — это не абстрактная плоская карта, нарисованная на планшете, а планета, созданная в соответствии со всеми канонами 3D.

Целая планета, которую можно поворачивать во все стороны. И где-то там, под облаками, наши земли... Крутим колесико мышки — и вот, потихоньку, сначала выплывает ландшафт, потом мы видим границы нашей страны и постепенно видим отдельные юниты, дороги, ресурсы. Продолжаем приближение — и вот она, наша столица в центре открытого пространства. Приближаем еще больше — и вот здания, которые выросли вокруг Дворца. Переходить к «виду города» совершенно не нужно — все города мира можно рассматривать, просто приблизив камеру!

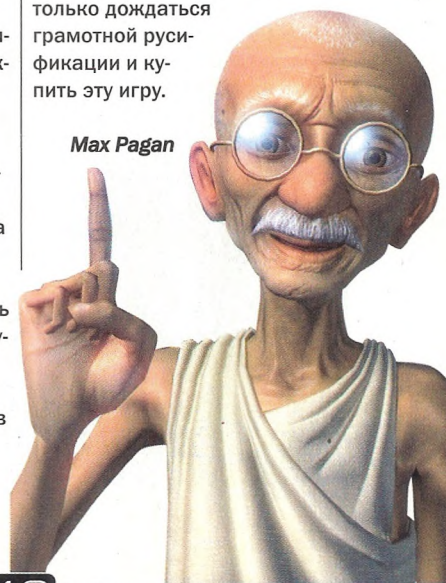
Весь мир стал более информативен. Водя курсором по карте, вы видите все свойства каждого квадрата и каждого юнита, вынесенные в уголок экрана, а также можете читать подсказки типа «Это рыбка, чувак. Так что построй лодку, и будешь иметь такой-то бонус». Анимация работы юнитов и битв выше всяких похвал, а звуковое сопровождение

срывает крышу. После изучения каждой из технологий или при постройке Чуда диктор рассказывает вам историю вашего открытия. Всё действие игры разворачивается под музыку, соответствующую эпохе, в которой вы находитесь согласно технологическому дереву, и нации, за которую вы играете.

As good as it gets

Начав писать «коротенький» обзор «об игре вообще», я, как всегда, увлекся деталями. Но из чего, как не из мелочей, состоит весь интерес таких вдумчивых игр, как пошаговые стратегии? И уж к деталям легенда игростроения Сид Мейер всегда был как никто внимателен. Полностью изменив игровой мир, нарастив на него огромное количество интригующих мелочей, он сделал нечто, что снова захватит нас на долгие годы и погрузит в свой мир против нашей воли. Обновляйте свои запасы кофе — пришло время бессонных ночей! Осталось только дожидаться грамотной русификации икупить эту игру.

Max Pagan



Название: Call of Duty 2**Разработчик:** Infinity Ward**Издатель:** Activision**Жанр:** First Person Shooter**Системные требования:**

– **минимальные:** процессор 1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб Video, 4 Гб свободного места на жестком диске

– **рекомендуемые:** процессор 3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб Video

Оценка: 11
Графика: 10
Геймплей: 11
Озвучка: 11
Управление: 9

Там, где живет смерть

«Death solves all problems – no man, no problem»

Joseph Stalin

Сall of Duty 2, как и первая часть, условно поделена на три кампании: за Советы, за британцев и за вездесущих янки. Кампании можно проходить как в хронологическом порядке, так и произвольно. Конечно, самая приятная часть для «наших» – начальная, где мы можем броситься на укрепления нацистов под громкое «УРА-А-А!!!» и бушующий ураган советских же боевых маршей, играющих, будто на граммофоне. Звучит просто потрясающе, дух эпохи чувствуется в каждом пикселе и в каждом кубическом сантиметре.

Геймплей в игре разнообразен: можно будет ползать по огромным вентиляционным трубам, знакомым нам по фильму «Враг у ворот», и перестрелять немцев сверху, принять участие в штурме железнодорожного узла, поохотится на вражеского снайпера и даже подорвать штаб фашистов. Присутствует джентльменский набор прочих миссий, вроде захвата-удержания зданий, уничтожения тяжелой бронированной техники и т.д.

Очень порадовали надписи на русском языке, по сравнению с предыдущей частью их стало гораздо больше. К при-

меру, такая забавная шутка разработчиков: огромный транспарант «Коммунизм – враг женщин» (спасибо X-Hunter'у за зоркие глаза). Имена и фамилии тоже качественно проработаны – все разнообразные, кроме того, есть парочка гостей из кавказских республик Союза, а также несколько украинских фамилий. Опять-таки, грамотность разработчиков делает им честь.

Наши боевые товарищи говорят, к сожалению, на английском. Правда, с сильным русским акцентом (что также является улучшением), иногда употребляются великолепные фразы на родном языке типа «Смерть фашистским собакам!», «Коля, стреляй давай!» и «Товарищи! В бой!», за которыми немедленно идет перевод на английский. Довольно приятно, честно признаться, жаль только, что отсутствуют известные «За Родину! За Сталина!». Но по сравнению с первой частью и expansion раск'ами прогресс налицо. Такими темпами в CoD4 «наши» даже в нелокализованных версиях заговорят на чистом русском. Войска Гитлера, в отличие от русских, озвучены полностью на родном им языке. А радостные крики на немецком «Эй, русский, у меня для

тебя подарок!», «Веселого Рождества» и «Эй, Ганс, они любят наши гранаты! Брось им еще!» и злобные шуточки нацистов вызывают эйфорию и эффект реальности больше, чем насвистывающий марш Империи штурмовик из Battlefield II.

Итак, советская кампания проходит на ура и вызывает массу положительных эмоций, но, к сожалению, она слишком коротка: всего три миссии, разбитые на несколько частей. Два-три часа при максимальном уровне сложности – это максимум.

Далее следует британская часть, самая длинная, в которой нам предстоит в лице бойца Пустынных Крыс посетить жаркий континент солнца и бананов и сразаться армией Корпуса «Африка» генерала Роммеля («Лисы Пустыни»). А в последней миссии нас перебросят в 1944 год, в теплую, но дождливую Нормандию, где мы будем помогать бедолагам-янки справиться с оккупантами. В одном эпизоде мы даже повяжем немцев, пленивших полдюжины американцев, которых нам придется спасать, для чего раздобыть грузовик, а потом с боем прорываться через ряды нацистов, отстреливая их из панцерфауста.

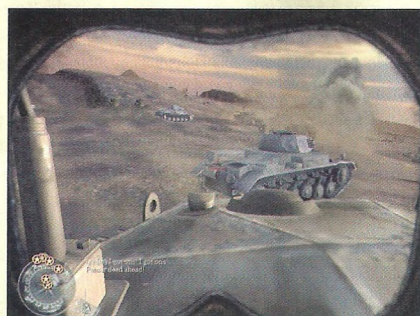
Кампании на Черном Континенте, конечно, не так захватывают, как зимний СССР, но игроков, несомненно, порадуют оборона небольшого городка в Тунисе от толп нацистов, возможность вызывать артобстрел по цели, несколько умопомрачительных поездок на машине и огромная миссия, где нам предстоит взять на себя управление настоящим танком.

Кстати, теперь в танковых сражениях принимает участие не две-три единицы тяжелой техники, а все два десятка. Размеры таких уровней довольно впечатляющие, и кататься по ним в составе танковой бригады придется довольно долго, но, тем не менее, приятно. Всю малину портят лишь столкновения с невидимыми стенами, означающими границу уровня... Стоит отметить великодушную физику танков: они действительно ездят как настоящие, подскакивают на камнях и дергаются от выстрелов. Но любой столб или дерево все еще являются для них непреодолимой преградой. Последняя миссия за воинов Туманного Альбиона во Франции тоже великолепна – это одна из самых сильных при игре за британцев.

Наиболее интригующим заданием будет отстрел из снай-



Никак ящур бушует!



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

АДРЕНАЛІН

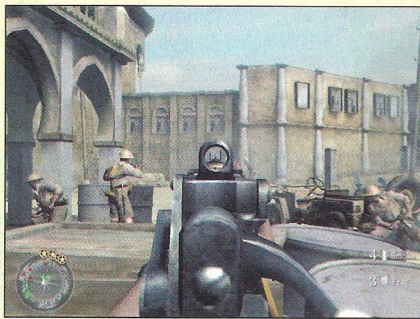
ЭКСТРИМ ШОУ



Гримуча суміш автоперегонів та шоу-бізнесу, приперчена безбаштовими коментарями найбільш розкутих діджеїв російського радіоефіру — Сергія Стілавіна та Генадія Бачинського.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2005 Gaijin Entertainment. Усі права застережено.



перки минометных групп. Идет также на ура.

Играя за янки, мы начнем опять-таки с высадки все в той же Нормандии. Но, в отличие от большинства других игрушек, связанных с этой темой, игроков бросят не в осточертевший Омаха Бич, а в небольшой городок Порт де Хок, где после дикого раша под ливнем свинца и подъема по скалам нам предстоит выжить на поле, простреливаемом от и до крупнокалиберным пулеметом.

Самой впечатляющей миссией всей кампании и игры вообще я считаю взятие «высоты 400». Просто великолепно сделанная атака войск янки на немецкие бункера, которые нам лично предстоит зачищать от вражеского содержимого, а также захватить и оборонять один из них на вершине холма, выдержать артобстрел, ликвидировать минометные точки и взорвать пару танков. Выглядит все просто великолепно, а когда в конце прилетает авиация, знаменуя победы «наших» над «ненашими», — словно гора с плеч валится. Завершает кампанию миссия по переправке через речку Рейн и уничтожение немецких артиллерийских точек. Захватывающе и интересно, но ничего нового.

Геймплей и другие атмосферные явления

Геймплей в игрушке еще более ядерный и динамичный,

чем это было в первой части. Хотя, к сожалению, некоторые позитивные элементы были убраны, например, миссий с техникой довольно мало. Основной упор сделан именно на пешие задания, когда игрок вживается в роль настоящего бойца и может отведать той похлебки из боли и смерти, что и настоящие герои Второй Мировой. Разработчикам удалось добиться уникальной атмосферы войны, и нередко вы будете по-настоящему переживать за своего персонажа. Конечно, было бы замечательно, если бы в игре присутствовали мирные жители — это еще больше бы обогащало геймплей.

Основную роль в CoD2 играют окружающие нас вояки, как союзники, так и противники. Девелоперам удалось добиться потрясающего эффекта: все персонажи ведут себя, словно реальные люди — болтают о чем-то своем, шутят, пугаются. Видно, как они дышат, а при холодной погоде у них даже вырывается пар изо рта. Чего стоит момент, когда стреляешь противнику в голову, но промахиваешься, и пуля только сбивает каску. Тот хватается за макушку, оборачивается и смотрит на шлем, а в глазах его — ужас. Хотя, может быть, мне насчет глаз показалось — в снайперский прицел во время боя долго не наводишься. Скрипт, конечно... а все равно приятно. Еще одним ве-

сомым плюсом являются раненые: если выстрел был не смертельным, то солдат падает на землю, иногда пытаясь отползти подальше, или даже открыть огонь из пистолета.

Искусственный интеллект на уровне: солдаты грамотно окружают и закидывают гранатами противника, прячутся за баррикадами, пригибаются, падают на землю в случае опасности и возвращают брошенные гранаты. Физическая модель проработана отменно: получив пулю, боец красиво сползает на землю, а наступив на гранату, пехотинцы, весело кувыркаясь, летят в разные стороны.

Немалую роль в создании потрясающей атмосферы войны играют графическое и звуковое исполнение. Несмотря на то что движок Quake 3 уже отправлен на пенсию и для CoD2 был написан новый, старые проблемы все еще есть. Например, иногда сквозь места соединений текстур торчат части вояк, видны вспышки выстрелов; многие задники в игре прорисованы просто отвратительно. Небо выглядит симпатично, но оно абсолютно статичное. Все старые визуальные эффекты остались, в то же время в наличии есть и ряд новых, например тени, по которым можно легко выявить, где прячется противник. Дизайн уровней великолепен: прорываясь через баррикады, ты действительно веришь, что участвуешь в военных действиях. По сло-

вам разработчиков, они посетили множество мест сражений и привезли собой тысячи фотографий, чтобы воссоздать реальные места сражений в игре.

Дым и пыль выглядят отлично, клубятся, словно настоящие, да и нередко придется использовать дымовые завесы, чтобы скрыться от глаз неприятеля. Горящая в CoD2 машина, наверное, самое красивое зрелище в такого рода шутерах.

Девелоперы сделали большой шаг навстречу реализму, кардинально переработав интерфейс, убрав стандартные сейвы (теперь в наличии очень удобный автосейв и возможность повторного проигрыша пройденных миссий).

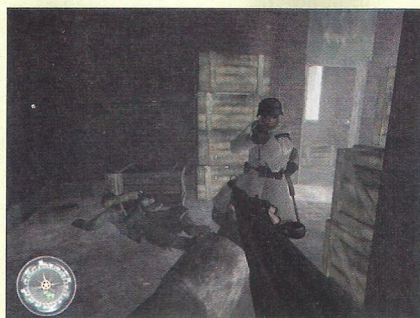
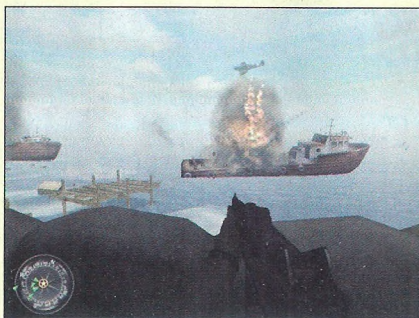
«When you get to the end of your rope, tie a knot and hang on»

Franklin Delano Roosevelt

Вторая часть Call Of Duty заслуженно носит циферку «2» и, несмотря на некоторые упущения по сравнению с оригиналом, является отличным шутером, который хочется проходить снова и снова и который просто обязательно должен пополнить коллекцию всех геймеров нового поколения. Да и старого тоже.

И не забывайте, людей убивает не оружие, людей убивают люди.

Khaj Tosin



мы с вами одной крови
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
Специальный выпуск №5 (11), ноябрь



УЖЕ
В ПРОДАЖЕ!

ЭКСКЛЮЗИВ:
тестирование
50 игровых видеокарт

Тестирование
16 геймерских наушников

Тестирование
10 геймерских мышек

Советы по выбору
игрового компа

Полезные утилиты
и другое

Название: «Блицкриг 2»

Жанр: военная стратегия

Разработчик: Nival Interactive

Издатель: «1С»

Системные требования: процессор 2.0 ГГц, 512 Мб, 128 Мб Video

Общая:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

11

10

12

10

11



БЛИЦКРИГ

Танк, ружье и каска

Все игры о второй мировой можно поделить на две категории. В первой (made in zabugorje) советский солдат всегда говорит с сильным английским ак-

центом, не умеет стрелять и в тяжелый момент выживает только благодаря храбрости и безграничной щедрости американских солдат. Во второй же категории (made in byvshij USSR) все события отражены достоверно ☺.

«Блицкриг», к счастью, относится к играм, в которых преобладает реализм, и на описание этой игры можно спокойно выделить несколько страниц журнала, благо на таких играх и растет история игростроения.

События игры на сей раз охватывают полностью всю историю Второй Мировой от самого ее начала и до победного марша по Берлину. Все это поместилось в семьдесят миссий, поделенных на три кампании: за немцев, американцев





и за Советы. Миссии сами по себе довольно разнообразны и продуманы; для удачного прохождения некоторых можно потратить несколько сейв/лоудов. И если в первом «Блицкриге» карты генерились автоматически, то во втором все сделано кропотливым трудом живых людей, и, поверьте, это сильно заметно.

Во-первых, это значительно увеличило тактическую составляющую игры, а во-вторых, города и деревушки теперь кажутся просто живыми. Видно, что каждое деревцо, каждый домик был с любовью прорисован, а затем уже поставлен в заранее отведенное именно для него (и только для него!) место на карте. И когда ваши танки грохочут гусеницами по населенным пунктам, когда пыль летит из под них, а сзади дружными рядами маршируют солдаты, тогда начинае-

тся, что живешь полноценной жизнью всех этих небольших фигурок. А для того чтобы игрок еще сильнее мог понять, как сильно разработчики для него старались, в игру добавлена возможность масштабирования (правда, довольно ограниченная) и свободная камера. Теперь можно точно рассмотреть всё под любыми углами, в любых ракурсах и практически с любого расстояния. И это с учетом того, что со старой знакомой изометрии игра перешла на 3D-движок. А теперь сопоставьте всё это и представьте картинку! Впечатляет? А представьте, как вся эта картина будет сметена под выстрелы танков и тяжелой артиллерии! Да, вы правильно меня поняли, в игре можно разрушить любой здание и снести с лица земли практически всё! Конечно, кое-какие ограниче-

ния все же присутствуют, но они практически незаметны рядовому не-маньяку.

Количество техники, пехоты и артиллерии уже просто близко к астрономической цифре. К примеру, вся пехота уже делится на категории. Тут вам и снайперы (правильно используемый отряд снайперов может положить такое количество пехоты, которое несколько танков не завалят), диверсанты-партизаны, минометчики, автоматчики, огнеметчики (после смерти они взрываются) и куча других классов и подклассов.

И всю эту прелесть можно штормить с неба истребителями, а также закидывать десантом и бомбами. В принципе, один правильно использо-

ванный бомбардировщик может поставить точку в любом сражении.

Так как строить юниты нельзя, а их количество уменьшается довольно быстро, в игру была введена весьма оригинальная система подкреплений. Вы можете вызывать их в любом количестве, и через некоторое время под ваше заботливое крылышко поступит определенное вами же количество юнитов. Проблема только одна: чем больше юнитов вы вызовете, тем меньше будет вам доступно в следующем сражении. Так что хоть игрок и получил практически неограниченную возможность пополнять количество солдат, но даже этой функцией следует пользоваться обдуманно.

AI противника находится на уровне, правда, в большинстве своем он представлен обычными скриптами, кото-





рые изредка глючат. Так, вражеская пехота пару раз не убегала из-под артиллерийского обстрела лишь потому, что я стоял за границей видимости. Но в целом противник выделяет довольно хитрые тактические ходы, и для взятия укрепленных позиций я иногда от бессилия сгрызал ногти по локоть. Но ваш-то запас хитрых маневров тоже не ограничен, и, поверьте, проявив немного смекалки, можно действительно удивить AI.

Геймплей, по сравнению с первой частью, стал более быстрым и живым. Ударило ли это по реализму? С такой уверенностью ответить не могу, так как

это наоборот придало битве больше масштабности и динамики, но в то же время после этого немного чувствуется вкус аркадности.

Кстати, теперь опыт получают только генералы вашей армии; обычные войска стали простым пушечным мясом. По крайней мере потерять какой-то юнит уже не так жалко. Повышая свой левел, генерал открывает для каких-либо войск новые способности или дает надбавку по количеству здоровья или урона. В общем, всю игру мы будем выполнять ряд второстепенных заданий только для того, чтобы улучшить генерала, открыть тот или иной тип войск (или же улучшить уже известный), а затем снести противника в сюжетной миссии.

Интерфейс остался таким же при-

ятным и удобным, а если красивые панельки вам успеют надоесть, то можно всё просто-напросто спрятать, запомнив парочку hot-keys. Радует также то, что отсутствует ограничение по количеству выделенных юнитов, зато есть ограничение по экрану (сразу с печалью вспоминаешь ряд стратегий времен «Старкрафта»).

Звук в игре, как и в прошлой части, на высоте. Спокойные, умиротворяющие треки резко сменяются боевыми саундами, от которых просто кровь бурлит и возникает желание кинуть пару лишних отрядов на противника. Речь персонажей игры, все их фразы записаны в нормальном качестве, и говорят они, к счастью, на СВОИХ родных языках без каких-либо

«штранных акцентуов», коими нас радуют серии зарубежных игр про СССР.

«Блицкриг 2» не представляет, в принципе, из себя чего-то экстраординарного и супер-оригинального, но в тот же момент нельзя отрицать, что это просто отличная игра. Красивая графика, продуманный AI и масса тактических маневров с вашей стороны, обилие техники (хотя это уже давным-давно не обилие, а, скорее, астрономическое число) не оставят равнодушным ни одного любителя стратегий. А если надоест играть в кампанию, то можно самому склепать пару карт на свой вкус – редактор карт входит в комплект ☺. Хотя, чего я всё это расписываю, если намного проще вам будет самим поиграть и убедиться в моей правоте!

Legion, tailler@mail.ru



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

МЕХАНОІДИ ВОЙНА КЛАНІВ

Рольова гра для тих, хто
любить волю та здатен
приймати рішення



© 2005 ЗАТ «1С». Усі права застережено.

© 2001-2005 SkyRiver Studios*. Усі права застережено.

1С:Мультимедіа, Механоіди 2. Війна кланів, СкайРивер Студіос, Фірма "1С"

SKYRIVER
STUDIOS

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпро»

Название: Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: THQ

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.dawnofwargame.com

ОЦЕНКА: 11+

Графика: 10+

Геймплей: 10

Управление: 9

Звук: 10

Сюжет/концепция: 8

Зимняя осада: Новая засада





Свергнуть с вершины славы такого монстра, как WarCraft III – все равно, что одним махом сломать все устоявшиеся стереотипы, в числе которых игры от Blizzard. Однако работы по свержению тирана ведутся непрерывно. Особенно отличилась компания Relic Entertainment, вплотную приблизившаяся к вершине славы благодаря своей ошеломляющей стратегии Warhammer 40000: Dawn of War. Не хватило совсем чуть-чуть: более проработанной однопользовательской кампании, немного улучшений в физике, других мелочей – тогда все было бы совсем по-другому. Но, как говорится в таких случаях, не сложилось. Тем не менее Dawn of War заслужил любовь и почтение народных масс именно как сетевая стратегия с уникальной графической

и невиданными до этого возможностями. Каждый день сотни тысяч человек играют в нее по сети или Интернет, а во многих странах Dawn of War стал даже дисциплиной WCG, что в принципе уже говорит само за себя.

Регулярный выпуск патчей и универсальный редактор для создания модов развязали руки энтузиастам. На фан-сайтах можно найти массу интересных вещей. В таких условиях вопрос об аддоне даже не поднимался – каждая великая игра обязана иметь еще более великое продолжение.

Работы по созданию продолжения, получившего название Winter Assault, заняли ровно год. К чести Relic, работают они очень оперативно, успевая всё сразу; процесс доработки Dawn of War не прекращался, и к тому же студия была занята работой над еще одной игрой – военно-исторической

стратегией на тему BOB Company of Heroes.

Winter Assault привнес не так много нововведений, как того хотелось бы гигантоманам, однако каждое из них кардинально меняет игровой процесс, что особенно заметно при игре по сети.

Каждая из рас получила в свое распоряжение нового бойца и героя, также разработчики ввели в игру еще одну сторону конфликта – Imperial Guard. На вопрос, почему была добавлена еще одна человеческая раса, в то время как вселенная Warhammer 40000 изобилует оригинальными видами инопланетных форм жизни, ответить очень просто. Гвардейцы – едва ли не самая популярная фракция в среде начинающих игроков в настольные игры серии WH 40K. И если Space Marines – меч

патора, то Imperial Guard – его щит, надежно охраняющий человечество от несметных полчищ еретиков, мутантов и нелюдей. Миллиарды гвардейцев по всей галактике дено и ночью сражаются во славу бессмертного Императора.

Гвардейцы полностью отвечают всем положениям соответствующего кодекса и другой литературы от Games Workshop – они многочисленны, хороши в наступлении и просто великолепно в обороне. Они берут не качеством, а количеством, хотя их пехота и техника не относятся к числу слабых. Одна из самых интересных особенностей Imperial Guard – это возможность создать отряд из одних офицеров под руководством генерала. Под его командованием могут сражаться комиссары, жрецы, псайкары





(псионики), однако самый лучший противопехотный юнит – Assassin – в него не входит. И то правильно, забить пехотой такое элитное подразделение – задача не из легких.

Древо технологий заметно отличается от других рас и, на мой взгляд, отличается некоторой несбалансированностью – все наиболее эффективные штуки появляются только на вершине развития, а до этого приходится брать исключительно количеством или сидеть в глухой обороне.

Космодесант обрел второго героя – капеллана, орки, эльдары и Хаос получили по одному новому типу юнитов.

Капеллан, как следует из названия, это элемент духовности в стане грубой силы: его роль поднимать у солдат боевой дух. Кроме всего прочего, он обнаруживает засады врага. Короче, эдакий Парторг Империи с большой буквы следит, чтобы никто

не умирал раньше чем нужно. В новых массовых битвах, где понятие микроконтроля теряет первоначальный смысл, боевой дух – единственная возможность заставить войска снова и снова идти в атаку.

У орков всё проще – на них интеллект не действует, равно как и магия им не к чему. А вот навесить на Ноба побольше железа – это реально. Поэтому и появился Супер Бронированный Ноб. Приятно то, что он может подбегать к месту сражения, а это немного сдвигает шансы в пользу зеленых. По сути орки – это же наши ребята, да и внешне... Но по-прежнему как-то слабоваты в коленках, магии не знают, из техники снова максимум только консервная банка...

Магия Эльдаров продолжает рулить не по-детски. А вот огонька им реально не хватает. Но вот, кажется, в эту

богадельню затесались настоящие пожарники, Огненные Драконы – как раз из тех, что медленно и уверенно зажигают в основном по малоподвижным мишеням. Зато уж как начнут... это надо просто видеть!

Хаос, как и положено, хаотичен. Но является новый Хорн Берсеркер героем или антигероем, я не могу сказать. Скорее всего, это какой-то Дед внесрочной службы, в бою появляется, чтобы решить исход любого сражения, хоть и немного не вовремя. К этому времени парень на поле брани может уже нарваться на реальную технику и другие «подарки судьбы». Тогда уж точно не избежать реальной брани, но уже со стороны игрока.

Вот такие вот уродцы нового поколения – страшны все как на подбор, и по идее добавляют расам недостающие качества. Но не делает ли это их одинаковыми?

Вроде нет,

хоть и усложняет схемы развития.

Также стоит отметить наличие полноценных кампаний за все обделенные этим расы из Dawn of War. В основе сюжета лежит борьба за право обладания Титаном – одной из самых совершенных боевых машин армии Императора, созданной техножрецами Марса. Волей судьбы Титан оказался на захваченной силами Хаоса планете. Прибывшим силам гвардейцев поручено любой ценой вернуть Титана, да еще и с экипажем. Такая фабула заметно выбивается из общей концепции вселенной WH 40K, где большинство событий отличается поистине грандиозным масштабом. В первой части такой размах был, хоть в полной мере проявился лишь в конце последней миссии; здесь же его нет, конфликт на Лорне V воспринимается,





как мелкая потасовка. Эльдары негласно помогают людям, сражающимся против Хаоса и орков, с расчетом избавиться и от тиранов, когда они сделают всю грязную работу.

Миссии заметно усложнились, задания меняются едва ли не каждые несколько минут. К сожалению, разработчики не смогли удивить игроков разнообразием триггеров, цели сводятся к захвату и уничтожению, как бы они изначально не формулировались. Кампания стала по сравнению с оригинальной игрой на несколько порядков интереснее, но всё же далека от идеала. На мой взгляд, к основным достоинствам кампании следует отнести тот факт, что Relic Entertainment придали абстрактному процессу захвата территории более конкретные черты. Стоит отвоевать контрольную точку, как все ней-

тральные постройки окажутся под контролем. Несмотря на тотальную доработку движка, юниты периодически проходят сквозь мелкие препятствия и стреляют сквозь стены, что не есть хорошо. В игровом движке Dawn of War изначально был заложен огромный потенциал, который до сих пор еще не раскрыт, хотя при такой частоте выхода патчей это наверняка произойдет и очень скоро.

Возможно, сказываются особенности геймплея, ориентация на поединки по сети, хотя в том же Ground Control II однопользовательская часть просто великолепна. Однако дюжина одиночных миссий Winter Assault не так уж безнадёжна, продвинутый AI противника не раз преподает уроки, критичные для игры по сети.



Многопользовательские баталии стали еще жестче и динамичней, хотя процесс выкуривания гвардейцев, засевших в глухой обороне, может затянуться надолго. Сетевая игра в общих чертах осталась прежней, но детали поменялись до неузнаваемости. Фактически приходится переучиваться заново играть по сети. Новые многопользовательские карты отличаются хорошим дизайном, грамотным расположением контрольных точек; играть на них — сплошное удовольствие.

За прошедший год разработчики не растеряли первоначального трудолюбия, приумножили хорошее, сгладили неровности, замазали трещины, отполировав геймплей до блеска. За этот год Dawn of War стал еще совершеннее, что не могло не сказаться на популярности игры.

Дополнение в лице

Winter Assault внесло очередную порцию кардинальных изменений и существенно расширило границы вселенной Warhammer 40000 на PC.

Да, игре не хватает того и этого, какого-то временного баланса развития, зато баталии действительно на высоте. Можно начать рубиться через десять минут и беспрерывно воевать два часа. И даже жалко, что Dawn of War официально не так популярен, как того заслуживает, ведь главная причина, думаю, в том, что игра намного сложнее, чем могут себе вообразить умники всех сортов и расцветок.

**Алексей Лещук —
Темный Лорд Хаоса
и
Арсений Чеботарев —
Пушечное Мясо Империи**



Название: Quake 4**Разработчик:** Raven Software**Издатель:** Activision**Жанр:** FPS**Минимальные системные требования:** процессор 2,0 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video, 2,8 Гб на винте**Официальный сайт:** www.quake4game.com**Ссылка по теме:** www.quake4.ravengames.com - здесь можно найти ссылку на панорамы из Quake 4, выполненные в Quicktime VR

ОЦЕНКА:	11
Геймплей:	10
Управление:	12
Графика:	12
Звук:	11
Сюжет/концепция:	11

Ж

аркая на легендарные игры выдалась осень. И если со всеми остальными хитам мы разобрались, то с Quake 4 получилось так, что никто не хотел уступать место другому, все хотели сказать свое слово о продолжении легендарной игры.

Чтобы обзор не вышел односторонним и чтобы удалить жажду слов трех наших ведущих авторов, мы решили свести их рассказы воедино. И, возможно, три разные точки зрения на одну игру раскроют тему детальнее, нежели одна, пусть даже самая взвешенная и объективная.

4-й миг одной великой эпохи

Память людская недолговечна. Сегодня нам кажется, что Quake был всегда. Такой разный и в то же время такой одинаковый – консоль, рак-архивы, боты, карты, ракетланчер, «рельсы» и множество мелких радостей. В Quake играли и играют везде: дома, на работе, в клубах, по сетке, а теперь и на КПК и ноутбуках. И на каждый случай жизни был свой Q: первые две «Кваки» прекрасно идут даже без помощи винчестера, третья – самый лучший способ убить время в компании старых друзей, вспомнить былые времена или просто размяться.

А сколько MOD'ов, карт, дополнительных миссий, ботов, прочих разностей было создано поклонниками второй великой игры от id Software? Несметное количество? Нет, маловато будет, несметное количество – это, в крайнем случае, только треть от всех приколов, сработанных поклонниками плазмы и рейла. Как и бессмертному Doom, великой «Кваке» посвящали стихи, о ней писали рассказы, сочиняли анекдоты и афоризмы...

Ради Quake забрасывали учебу, игнорировали работу, забывали о родных, близких, девушках, женщинах, женах и так далее. Почему? Глупый вопрос. Потому что оно того



стоило! Никто не мог называться настоящим геймером, если он не убивал Шаб Ниггурат в чертогах Великих Древних, не умирал на Арене и не истреблял Строггов из «рельсы».

Феномен игр от id Software объяснить очень просто – они лучшие.

Но id подписали Raven Software на создание четвертой части великой игры, и что же получилось?

The Sum of All Quakes

А получился, разумеется, Quake и ничто другое. Игра под номером «4» вобрала в себя всё самое лучшее из предыдущих частей, соединив воедино прошлое и будущее. Новое оружие и старые карты на новый лад. Воспоминания о былых сражениях и новые баталии в команде и в гордом одиночестве.

Фактически Raven не сделала ничего принципиально нового, революционного и сногшибательного. Самые лучшие идеи были доработаны и использованы повторно. Такое масштабное самокопирование



для Quake можно рассматривать как шаг назад, но дальнейшее развитие сюжета Q2, не взирая на откровенную браваду, глупости и мелкие недостатки – это, несомненно, шаг если не вперед, то хотя бы «вперед и немного в сторону».

The One

Одиночная кампания построена по классическому принципу: лабиринты, коридоры с закрытыми дверями и десятками монстров. Весьма прямолинейные миссии, напичканные триггерами и Строггами с интеллектом пушечного мяса, воспринимаются неоднозначно. F.E.A.R. продемонстрировал чудеса искусственного интеллекта и отличную графику на самом высоком уровне, мгновенно выскочив в лидеры. Впрочем, доработанное графическое ядро Doom 3 тоже нелегко переплюнуть.

Сингл Q4 даже в сравнении с F.E.A.R. тоже не промах: соратники помогают, как умеют, монстры с напарниками занимаются тем же самым. Конечно, без досадных промахов не



обошлось – тени и выступающие части оружия проваливаются в стены. Позор? Вряд ли – великие могут себе позволить всё. Тем более что на игровой процесс это ни в коей мере не влияет. Бега по полутемным коридорам, ставшим со времен Doom 3 намного светлее и немного преобразившимся по части дизайна, думаешь о вечном...

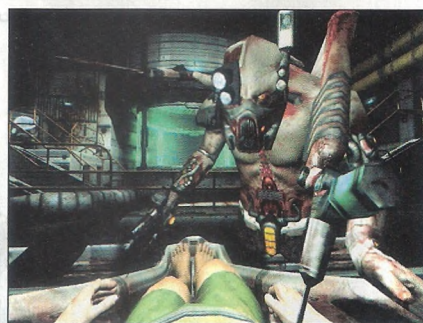
Many-as-One

Мультиплеер стал еще краше, лучше, даже без учета киберспортивных примочек. Так что следующие несколько частей UT отдыхают, как бы Epic не пыжились. Играть «многером», deathmatch'ить с ботами – разве не этого все ждали и хотели? А еще это постоянное ожидание новых карт и MOD'ов... Эх, прощай работа! В едином порыве продвинутый народ, забросив другие командные шутеры, массово возвращается к истокам, на арены Quake. Старые времена возвращаются, но с новым Quake и на новый лад.

The Lich



Добро пожаловать в ад!



Несмотря на то что «Носороги» – brave десантники космолота Земли – радостно улюлюкают и грозятся

намять бока дюжине вражеских механических уродов, ты осознаешь, что разработчики кинули тебя в ад. Видишь этому немое подтверждение в пустых глазах солдат, которые шли в арьергарде, в их изувеченных телах, валяющихся повсюду, в обгорелой груди металлолома, которая еще час назад была тяжелой наступательной техникой. Ты сжимаешь в руках мышь, тяжелую, словно настоящий штуцер, пальцы уверенно давят кнопку перезарядки оружия, верные товарищи подбадривают и скалятся. И хоть здесь нет монстров из преисподней, но повсюду гуляет смерть от рук человеко-машин, а огромные, словно вселенские храмы, залы заводов Строггов ввергают в ужас не меньше, чем клыкастая тварь, выскочившая из-за угла. А ты крадешься по темным коридорам какой-то постройки. Неожиданно проход разрывается вверх и вширь,

превращаясь в циклопический крытый полигон, или вдали, размахивая гигантскими лапами, из земли вылезает огромный паук...

И пусть смерть товарища от лап биомеханического чудовища не заставляет тебя безудержно плакать над его телом, но когда Строгги поймут тебя, отрежут тебе ноги и поменяют половину твоего тела на механические части, злость и обида загорятся в тебе, и ты уже сейчас бы кинулся мстить за нарисованного друга нарисованному противнику.

Эффект погружения и присутствия потрясающий, давненько такого не было. Воистину, id и Raven мастера своего дела. Геймплей ураганный, настоящий взрыв, он захватывает с первых секунд – еще даже со вступительного ролика (клянусь, это одна из лучших заставок, что я когда-либо видел!) и не отпускает вплоть до того момента, когда последний Строгг противной слизкой кучей стечет по стене, а верный

плазмаган будет, остывая, дымиться.

Графическое оформление великолепно. И не удивительно – в игре используется оптимизированный движок Doom 3, что позволило создать впечатляющие уровни, украшенные миллионами полигонов и всевозможными мелочами: обломками, трупами, надписями, пятнами ржавчины, – что создает великолепную страшноватую атмосферу. Чего стоят только машины Строггов! Но если огромные помещения и узкие коридоры сделаны отменно, то препротивнейшие задники и дурацкие открытые пространства с непонятными техническими миссиями вызывают легкую неприязнь. Слава Богу, встречаться они будут крайне редко и в целом не портят очень позитивного впечатления о графической и дизайнерской составляющей уровней.

Братия спецназовцев, как и строгговое войско киборгов, также пестрит треугольниками-полигонами и наконец обзавелась более продвинутой лицевой анимацией. Первые выглядят как настоящие, со всеми этими трещинками, царапинами, пятнами краски и извести на бронежилетах, хотя все же заметна легкая деревянность физиономий. Строгги также выполнены великолепно:

каждая деталь прорисована потрясающе, заметны пятна ржавчины, краски, кровоподтеки. К сожалению, рассмотреть их повнимательнее редко получается, ведь ребята настроены крайне агрессивно, все время пытаются догнать и превратить игрока в кровавое месиво. Посему приходится их быстренько фаршировать плазмой и свинцом. Поиздевается над их трупами нам не дано, мотор «Дума» все также продолжает отказываться прорисовывать трупы, и они распадаются мерзким зеленым снопом искр, хотя, если поковыряться в консоли, эту штуку можно отключить.

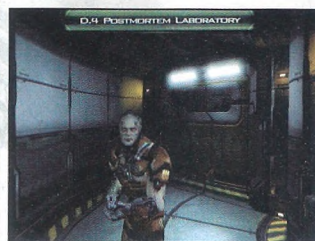
Физика неплохая, интерактивность чуть лучше, чем в Doom, а те потрясающие кульбиты, которые исполняют трупы неприятелей, отлетая от выстрелов из дробовика, – просто сказка. Хотя иногда они все же ухитряются застревать в стене и немного из нее поторчать.

Звуковое оформление великолепно – как звуки окружающей среды, так и злобные рыки Строггов.

Quake 4 неоспоримо получает титул шедевра, а id и Raven вновь доказывают, кто здесь король жанра. Так что, добро пожаловать в Преисподнюю!

А вообще, наплевать нам на ад, «Носороги» идут в бой!

Khaj Tosin



Q U A K E 4

Quake IV — вид изнутри



В этом групповом обзоре мне поручили заняться киберспортивной направленностью последней версии моей любимой игры. Почему мне? Да я, вот, очень близок к киберспорту, вхожу в комьюнити. Как-то раз я разговаривал с легендарным Terminator'ом (я ему говорю: «О, Терм! Как дела!», а он мне: «Да пошел ты!»).

Итак, киберспорт и всё, что с ним связано.

Киберспорт в шутерах — это MOD'ы. Без турнирного MOD'а киберспорта, за редким исключением, не бывает. И об этом мы поговорим в последнюю очередь. А пока — о геймплее и его киберспортивных возможностях.

Во-первых, со времен третьей кваки организационно ничего не изменилось: остались родная консоль, конфиги, которые представляются одним движением руки, остались стандартные рулезы и поверапы, появилось несколько новых. Во-вторых, в плане интерфейса появились свои приколы: поскольку четвертая квака, как и игры под Steam, не может быть нелицензионной (ах, как в этом уверены издатели!), то вам сразу видны все игровые серваки в мире, и, чтоб не заблудиться в просторах и-нета, в кваку встроен friendlist, знакомый по онлайнным стратегиям и ролевым играм. Так что договариваться о рубли-

лове стало попроще — не нужно параллельно запускать ICQ.

Оружие скомбинировали из второй и третьей части игры — вместо третье-кваковской плазмы тут Hyperblaster из второй кваки, имеется Nailgun, от выстрелов из которого можно успеть уклониться, как и от роке-та, имеется «рельса» — Railgun, и можно встретить BFG, который больше похож на свой аналог из второй, а не из третьей кваки.

С помощью оружия можно делать трюки типа Rocket Jump или Wall Climbing: «Эй! Французы! DeFrag придется переделывать!» ☺. Есть в игре распрямка (стрейфджампы рулят) и пока неформализованный дабл: бытует мнение, что дабл работает в длину. Доказать пока никто не смог, но слухи ходят.

Количество FPS накопили на 60. Что это дает для физики, черт его, честно говоря, знает. В третьей, как вы знаете, от FPS зависело многое — длина прыжка, например, или скорость распрямки (что, в общем-то, одно и то же). Но ограничение в 60 frs — для турниров дело верное. Чтоб вопросов не возникало, у кого какие показатели были, когда «он стрелял раньше, чем я его увидел, выходя из-за угла!», — это ушло в прошлое. Хотя это больше нубовские предьявы, но все же. Читерства с консолью тут быть не может. Да и штатный Punkbu-

ster тоже имеется, так что читерство, по большому счету, вообще исключено.

Проводить турниры на картах, среди которых римейк легендарных карт The Edge (Q2), The Longest Yard (Q3), The End of You (Q3), кроме первой, стыдно. Остальные (новые) — чуть лучше. Какой-то баланс, некоторая интрига, комбинация открытых пространств и коридоров. В общем, можно пробовать.

Статистика в игре ведется очень и очень грамотно: по окончании сражения вы получаете в свое распоряжение табличку со стандартными данными о том, из чего и сколько раз вы попали. По всем видам оружия. А если выбрать Statistics, то вы увидите вообще все данные обо всех попаданиях, наградах, рулезах, причем по всем игрокам! Как я и говорил: очень и очень.

Награды, кстати, тоже доработали. Кроме обычных, появилась награда Rampage (Welcome to GTA!) — продвинутая версия Excellent, которая дается не за два, а за три фрага подряд, и Combo — нечто похожее было в разных любительских MOD'ах, эта награда дается за попадание сначала из роке-та, а потом из рыла — стандартный прием монстров киберспорта. (Добавили бы еще столь полюбившийся фанатам одного из MOD'ов Midair Rocket, было бы еще лучше!)



Теперь о режимах: DM, T, TDM, CTF и (оп-па!) Arena CTF. Если с первыми четырьмя все примерно ясно (отдельно стоит сказать только по Tournament), то Arena CTF — это уже что-то! По просьбе публики в обычный CTF добавили поверапы из Team Arena. Для разнообразия. Стоит попробовать!

И, наконец, Tournament — станковый пулемет в кармане id Soft. В режиме Tournament можно без посторонней помощи и рисования табличек замутить чеп — пока что только Single Elimination, но зато со встроенным режимом зрителей, Practice Arena, на которой можно разминаться друг с другом пока идут бои, и автоматически создаваемой и заполняемой сеткой турнира (нажмите X), куда никто сдуру не впишет ошибочных результатов.

Уже появились «киберспортивные» MOD'ы, но они на данный момент только усиливают/ослабляют оружие, изменяют действие рулезов и поверапов и так далее. А порядочным людям нужно совсем не это, а толковый Tournament на Double Elimination (и почему Raven Soft сразу не сделали его таким?). Но это дело времени.

Ну что, у вас еще остались сомнения в том, что этой игре уготована великая участь? У нас сомнений нет!



Название: Age of Empires III

Разработчик: Ensemble Studios

Издатель: Microsoft

Жанр: RTS

Системные требования (рекомендуемые):

процессор 2,8 ГГц, 1 Гб RAM, 128 Мб Video

Официальный сайт: www.ageofempires3.com

Мультиплеер: LAN до 8 человек, Internet

Оценка:

11

Графика:

11

Геймплей:

10

Управление:

11

Звук:

11

Ностальгия:

12



Аge of Empires вышла в середине прошлого десятилетия и по сей день считается эталоном среди средневековых стратегий в реальном времени. Хорошо детализированный ландшафт, где пытаются выжить двенадцать сбалансированных наций; возможность перехода с одной эпохи в другую, прекрасно анимированные юниты — все это и многое другое оказало огромное влияние на развитие жанра RTS как такового. Сиквел, вышедший два года спустя, не отличался особыми инновациями в игровом процессе: камен-



ный век сменялся железным, рабочие добывали ресурсы, а военные убивали врагов. Между тем, несмотря на то что главная концепция осталась неизменной, графическая составляющая вполне

оправдывала право игры называться сиквелом.

Время шло, игровая общественность требовала зрелищ. Но вместо третьей Эпохи Империй на суд людской Microsoft издали уже пресловутую на сегодня Age of Mythology. Входящем 2005 году со студии Ensemble вновь повеяло ветром надежды: Age of Empires III — быть!

Новый мир

Однопользовательская кампания игры состоит из нескольких актов, повествующих о трех поколениях семейства Блек. Свое начало род берет в шестнадцатом веке, когда Рыцари Святого Джона защитили свою последнюю цитадель на средиземноморском острове Мальта от турецкого вторжения. В пого-

не за врагом рыцари случайно обнаружили тайную пещеру, где в каменной библиотеке прочли о существовании некоего фонтана Молодости, расположенного в озере Луны, место нахождения которого известно только ацтекам. Турки оказались людьми грамотными, и командиру Рыцарей Святого Джона не оставалось ничего другого, как отправиться за ними в Новый Свет (Северная и Южная Америка).

Вот только не гоже как-то командиру жизнью рисковать, пришлось послать одного из своих соратников, Моргана Блека, которого, собственно, и величают главным героем первого акта. Во второй части эстафету перенимает внук Моргана, а последнее слово предстоит сказать правнучке.



108700

Наберіть код лого/мелодії, що подобається, та відшлітьте на номер 108700; вони будуть відправлені на Ваш телефон!



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ ДО ВАШОЇ УВАГИ



Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

ВСІ МЕЛОДІЇ ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ЩОБ ЗАМОВИТИ ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ, НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: SG XXXXXX F)

www.logizmo.com.ua
www.logizmo.com.tr

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

SG128117 АНИ ЛОРАК Smile F
SG128118 AXEL F Crazy Frog F
SG128119 ДДТ Что такое осень F
SG128121 ДИМА БИЛАН Ти должна быть рядом F
SG128123 DJ. BROOV Берегись автомобиля F
SG128125 ДРУГА РІКА математика F
SG128138 ЗЕМФИРА Прогулка F
SG128128 КОРИН 25-этаж F
SG128136 ЛЮБА УСПЕНСКАЯ Кабриолет F
SG128127 МЕЛАЗЕ Салют Вера F
SG128130 Мумий Троль Здравствуй Досвидания F
SG128129 Н. Могилевская Полюби меня такой F
SG128131 РОЗЕНБАУМ Вальс Бостон F
SG128133 «Связь» feat. Тартак: Hi я не ту кохаю F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

SG126780 БИЗ & ЧАЙФ Дотянуться До Небес F
SG126894 ВАЛЕРІЯ & СТАС ПЬЕХА Грустишь F
SG127368 ВЕЛИЧКАЯ Глаза цвета вики F
SG127365 ВАРУМ & АГУТИН Если ты меня простишь F
SG127367 ВАРУМ & СЛИВКИ Самая Лучшая F
SG126555 В. БУТУСОВ Девушка по городу F
SG126926 ДИМА БИЛАН На берегу неба F
SG126781 ДИСКОТЕКА АВАРИЯ Суровый Рэп F
SG126548 И. ПИЦХАЛОВА Лондон - Париж F
SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА О Нем F
SG126469 КОРИН С Днем Рождения, Вика F
SG127250 ТИМАТИ Плачут небеса F
SG126812 УМАТУРМАН Проститься F
SG126547 SMASH Obsession F
SG126486 ЖАСМИН Самый Любимый F
SG126886 ЗАЦЕПИН И КАДЫШЕВА Широка Река F
SG126779 МИРАЖ Музыка нас Связала F
SG126774 ПРОПАГАНДА Кванто Коста F
SG127251 РЕФЛЕКС Люблю F
SG126888 С. РОТАРУ Небо это я F
SG126733 СТАС ПЬЕХА Одна звезда F
SG126552 ФАБРИКА Лёлик F
SG126892 ЧАЙ ВДВОЕМ А Ты Все Ждешь F
SG126778 ЮРИЙ ТИТОВ Понарошку F

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

SG87331 50 CENT In Da Club F
SG111694 50 CENT P.I.M.P. F
SG127262 ARASH Boro Boro F
SG126763 A-HA Lifelines F
SG68948 AVRIL LAVIGNE I'm With You F
SG112865 B. BENASSI Satisfaction F
SG126751 BEYONCE Nightly girl F
SG126571 BLACK EYED PEAS Let's Get It Started F
SG87332 BLUE Sorry Seems To Be The Hardest Word F
SG126558 BON JOVI It's My Life F
SG126546 BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY I Know What You Want F
SG126373 DANZEL Pump It Up F
SG47316 BOMFUNK MC'S Freestyler F
SG126808 EMINEM Just Lose It F
SG47355 GORILLAZ Clint Eastwood F
SG126760 GUNTER Ding Dong Song F
SG126922 K. MINOGUE I Believe In You F
SG115587 LINKIN PARK Numb F
SG105088 MADONNA Hollywood F
SG126587 MAROON 5 This Love F
SG109142 PANDABI MC Jogi F
SG95714 PINK Family Portrait F
SG126569 RAMMSTEIN Mutter F
SG103006 RED HOT CHILLI PEPPERS By The Way F
SG111717 STING Send Your Love F
SG41292 STING Shape Of My Heart F
SG103982 TARKAN Dudu F
SG52218 THE PRODIGY Breathe F

МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

SG127242 БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ Город которого нет F
SG126768 БРИГАДА Triplex F
SG126769 БУМЕР Мобильник F
SG126785 ВЛАСТИЛИН КОЛЕЦ F
SG127305 ДЕВЧАТА Стоят девочки F
SG126550 ЗЕМЛЯ САННИКОВА Есть только миг F
SG127070 КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ Простоквашино F
SG38264 КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО F
SG127306 ЛЮБЕ Убойная сила F
SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
SG127303 ШРЕК 2 F
SG126813 СЕКС И ГОРОД F
SG126766 ТРОЯ F
SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F
SG120657 TITANIC F
SG127243 ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА F
SG127244 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН Моей душе покой нет F
SG120410 KILL BILL F
SG127245 KILL BILL 2 TwiSteel Nerve F
SG68127 JAMES BOND F
SG127246 СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ F
SG127249 ОБЛАКА БЕЛОГРИВЫЕ ЛОШАДКИ F
SG127248 ПРОФЕССИОНАЛ F

РОК

SG25113 DEPECHE MODE Enjoy The Silence F
SG126882 DEPECHE MODE The meaning of love F
SG121339 EVANESCENCE My Immortal F
SG82518 EUROPE Final Countdown F
SG115234 THE RASMS In The Shadows F
SG127437 АЛИСА Трасса Е 95 F
SG126562 БИЗ & BRAINSTORM Сколько улиц F
SG126479 ЗВЕРИ TRIPLEX Все, что касается (remix) F
SG127254 ЧИЖ На поле танки грохотали F
SG127255 НАУТИЛУС ПОМПИЛИУС Прогулки по воде F
SG127256 ЛЕНИНГРАД Мамба F

СХІДНІ МОТИВИ

SG126787 СХІДНА МЕЛОДІЯ 1 F
SG126788 СХІДНА МЕЛОДІЯ 2 F
SG126789 СХІДНА МЕЛОДІЯ 3 F
SG126792 TAM - TAM 1 F
SG126793 TAM - TAM 2 F
SG126795 ТАНЕЦЬ ЖИВОТА F
SG126796 ТУРЕЦЬКИЙ ФОЛЬКЛОР F

ЯК ЗАМОВИТИ ПОЛІФОНІЧНУ МЕЛОДІЮ:

1. Замовити, наприклад, TARKAN DUDU, наберіть:
2. Відшліть SMS на номер:



ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: ЖАРТИ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: ЛЮДИ



АНИМАЦІЯ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: ТВАРИНИ



HOT GIRLS



ЗАВАНТАЖИТИ

Відправте код обраного лого/мелодії на номер 108700. Поліфонічні мелодії, кольорові заставки та анімаційні повідомлення завантажуються через WAP. (Для завантаження поліфонічних мелодій повинні бути активовані на Z500; Z300. МЕЛОДІЇ сумісні з моделями NOKIA: C350, C450, C550, T7201, V150, V300, V500, V600, SAMSUNG: A800, C100, C110, C200, C110, X450, X600, D410, D500, E715, S500*, T500*. SIEMENS: M55, S55, SL55, C80, C82, MC60, A60, SX1, LG: 100, FLX: 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600. FLX: Z500; Z300. * не підтримують анімацію.

ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПІ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісні зі всіма моделями NOKIA, крім 3110, 8110, 5110, SAMSUNG: D410, D500, C110, C200, SONY-ERICSSON: K500i, K700i, Z200, Z600, FLX: Z500; Z300. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНИМАЦІЯ сумісні з моделями NOKIA: всі моделі з кольоровим дисплеєм. MOTOROLA: C350, C450, C550, T7201, V150, V300, V500, V600, SAMSUNG: C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E715, S500*, T500*. SIEMENS: M55, S55, SL55, C80, C82, MC60, A60, SX1, LG: 100, FLX: 3650, 3660, 5140, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. SONY-ERICSSON: K500i, K700i, T226, T230, T300, T310, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600. FLX: Z500; Z300. * не підтримують анімацію.

Контент-провайдер
ТОВ ЕСПАРТ
м. Київ, вул. Олександрівська, 73

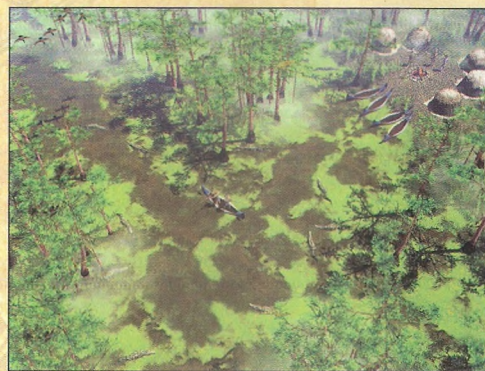
Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного контенту на номер 108700. Дочекайтесь отримання повідомлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна – 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.
Літ. Держкомзв'язку АА № 203/181 від 02.09.2002 р.
ТОВ «Астеліт», 03110, Київ, вул. Софіївська, 11-А
УМС ЛПД, Держкомзв'язку АА № 720/189 від 25.12.2004р.
Київстар ЛПД, Держкомзв'язку М № 01/193 від 13.04.2001р.

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 233 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

Назвать жизнь династии Блек скучной у меня просто не хватит храбрости. Оборона цитадели, союз с пиратами, охота за сокровищами, вторжение в крепость, прокладывание железной дороги – это далеко не полный список того, что игроку предстоит пережить вместе с главными героями. К примеру, в одной из миссий вам нужно будет разрушить парочку каменных мостов, чтобы русские войска пошли на север, где в горах их уже ждали бочки с порохом...

«Мне еще немного того же самого!»

Во время, когда большинство девелоперов пытаются усложнить свои стратегии, Ensemble Studios делает все с точностью до наоборот... В игре осталось всего три ресурса: еда (добывается



рию, флот и прочее (при наличии необходимого количества опыта и требуемой эпохи). Грубо говоря, сам игровой процесс не далеко ушел от своих предшественников, а упрощение геймплея воспринимается двояко.

Всего в игре восемь наций: испанцы, англичане, французы, голландцы, португальцы, русские, немцы и османы.



рыбной ловлей, охотой, фермерством и торговлей), древесина (ею богат трехмерный ландшафт игры) и, конечно, золото. В складских помещениях, как бы это странно ни звучало, уже нет потребности – ресурсы сами каким-то непостижимым образом телепортируются в родной город. Также исчезли построения и варианты атаки у юнитов, а улучшаются исключительно рабочие или солдаты. Впрочем, добавлены ролевые элементы, возможность заключать союз с коренными жителями и родной город а-ля «Heroes of Might & Magic», в котором вы сможете не только изменить дизайн чего бы то ни было, но также заказать ресурсы, пехоту, кавале-

Все оды, воспеваемые игроделами об уникальности каждой из них, канули в Лету. Конечно, смутные отличия в архитектуре, солдатах и нескольких способностях все же были замечены, но назвать это уникальностью вряд ли можно.



Увидишь же такое!..

Не отступая от традиций, в третьей части, равно и во второй, основной акцент делался на графической составляющей игры: большие территории, четкие текстуры, удивительная система разрушений зданий и кораблей, отличная анимация войск, динамическое освещение, вода, похожая на настоящую... Все кажется безупреч-



ным, но в идеале это далеко не так. Да, персонажи в роликах жестикулируют, но только жесты у них одни и те же. Да, пехотинец, в которого попало ядро, реалистично отлетает на несколько метров, но вот поездка проезжают любую боевую единицу, расположенную на их пути, насквозь (без вреда для последней). Да, у флота падают матчи при попадании в них снаряда, но физика кораблей просто отвратительна.

Со звуком в игре все нормально, отклики воинов и рабочих отлично гармонируют с качественным звуковым рядом.



Кто сказал, что нет в жизни счастья?

К сожалению, в наше время бытует мнение, что поистине превосходные игры после 1998 года уже не делают. Печально только то, что сие мнение тяжело назвать ложным... И как бы там ни было, «золотая» осень 2005 года останется в нашей памяти россыпью превосходных игр, к которым



можно причислить и третью Эпоху Империй (в основном опираясь на ностальгию). Игра подобна книге, которую хочется перечитывать вновь и вновь. Атмосферный сиквел с захватывающим однопользовательским режимом, сменяющимся сетевыми сражениями, оправданно заслуживает внимания поклонников серии.

P. S. Советую проходить кампанию на сложном уровне, в противном случае ощутить все прелести игры не получится.

Виталий «Blind» Полищук





OUTLAW

Ти- полонений втікач, твоя задача добратися до Мексики до того, тебе схопить поліція. Швидше!

SG1472



CHERRY POPPING

Пригости дівчину ягідками , і вона тобі віддячить :))

SG1444



KUNG-FU FIGHTING

Захисти свою кохану від
мстивої сім'ї Kai-Чіанг

FC1464



FLIGHT FIGHT

Ти-суперпілот на сучасному літаку
Твоя місія- знищити авіацію



ADULT MEMORY

ADULT MEMORY
В тебе гарна пам'ять.

евіriamo...



CLAUSTROPHOBIA

В темному підземеллі заплукали
хлопець та дівчина, допоможи їм
знати одне одного, та вийти на

SG1505



Завантаження ігр тільки українською мовою

Відправте код обраної гри на номер 105336.
Ігри завантажуються через вар (для заповнення
повинні бути активовані та настрейні послуги вар).
Для абонентів Київ стар - 466 0 466.
Для абонентів ЮМЗ - 240 000.
Випадку помилкового замовлення, послуга вважається
наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер 105336.
Не чекайте отримання замовлення, що буде доставлено
на ваш телефон через короткий час.

**Вартість java гри:
18 грн. з ПДВ за
один SMS**

У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер 105336. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на ваш телефон через деякий час.

K NOKIA: 3100, 3200, 3220, 3300, 3530, 3595, 5100, 5140
6100, 6108, 6200, 6262, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800
8100, 8110, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7250i, 7600
C 3510i
3130, 6260, 6600, 6680, 6681, 6670, 6630, 7610
N 3620, 3650, 3660, 7650, 6620, N-QD, N-GAGE
T SIEMENS: C65, C70, CXT5, M55, M75, S55, SF65, SK65
P A65, C6, M55, MCG60, S55, S155
M MOTOROLA: E398, V300, V400, V550, V600, V560, V560, V3
E SONY-ERICSSON: T610, T630, K500i, Z600
Z K700i, K750i, W800i

3 будь-яких питань, звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт).

Название: Star Wars: Battlefront 2**Разработчик:** Pandemic Studios**Издатель:** LucasArts Entertainment**Жанр:** First Person Shooter**Системные требования:** процессор 1,5 ГГц, 256 Мб,

64 Мб DirectX 9.0c Video

Официальный сайт: www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii**Оценка:** 11**Графика:** 10**Геймплей:** 12**Озвучка:** 10**Управление:** 8

А зори здесь тихие...

*Пам-пам-пам, пам-папам, пам-папам!**Пам-пам-пам, пам-папам, пам-папам.**Марш Империи*

Yoda I am, fight I will

Несмотря на порядочное число мелких недочетов, серьезный дисбаланс некоторых карт и постоянно преследующее игрока чувство котенка, которого не пускают за порог комнаты, первый Battlefront получился довольно интересной и увлекательной игрушкой, помогавшей скрасить немало зимних вечеров в кругу друзей. Посему неудивительно, что команда Pandemic Studios так быстро и оперативно склепала его продолжение.

Как и в предыдущей части, основной упор был сделан на многопользовательский режим (эдакий оригинальный Battlefiled, но во вселенной Star Wars), но в то же время здесь присутствует качественно проработанный и переработанный сингл. Правда, он все так же основан на мультиплеере.



Понятное дело, до шарма и увлекательности того же Republic Commando одиночное прохождение BF не дотягивает, но по сравнению с первой частью игры это просто небо и земля. Если помните, там «кампания» сулила лишь заезженное прохождение мультиплеерных карт под аккомпанемент неблещущим умом и сообразительностью ботов. Видно, что в продолжении разработчики очень творчески подошли к идее переработки однопользовательского режима, теперь по ходу миссии мы получаем разнообразные

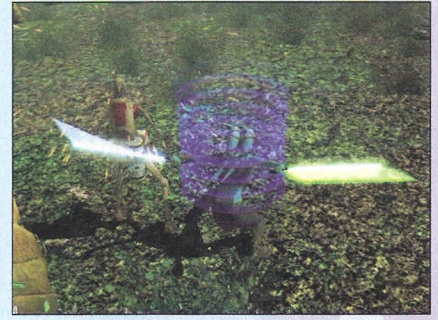
задания, пусть и суть их немного повторяется, но мы все же не просто тупо захватываем одну точку за другой. Присутствует даже более-менее полноценный сюжет, повествующий нам о последних днях Старой Республики и раскрывающий некоторые аспекты и секреты вселенной «Звездных Войн».

По воле создателей мы начинаем игру обыкновенным клоном-пехотинцем, со временем закалившемся в немалом количестве битв и сражений. Сначала борясь за родную Республику, потом несясь по кори-

дору и стреляя направо-налево, мы уже чаще выкрикиваем имя нашего Канцлера Палпатина, чем поем гимны Республики. А спустя еще несколько игровых лет бесчисленное число наших протагонистов, облаченных в латы штурмовика, будут блюсти честь святого знамени Империи.

Но, как оказывается, brave boys на службе сами не в восторге от деяний Палпатина, уже Императора Палпатина, — об этом нам будут свидетельствовать едкие замечания Таммуэра Моррисона, актера, сыгравшего охотника за головами Джанго Фэта во второй части «Звездных Войн». Именно этот актер озвучивал главного героя Republic Commando, клона «Дельта 07». Он будет неким невидимым глашатаем, зачитывающим нам военный журнал нашего легиона 501 (в дальнейшем — «Кулак Вейдера») — одного из многочис-





ленных подразделений клонов, в чьих рядах мы и будем сражаться. Сам рассказ сопровождается вставками из всех фильмов саги, а также роликами на движке игры.

Нам предстоит посетить множество мест, известных по фильмам, – например принять участие в нападении на Академию Джедаев или пленении Принцессы Леи. Сделано все со вкусом, чувствуется стиль и труд, который приложили разработчики, а некоторые побоища (и в сетевом режиме тоже) напоминают высадку союзных войск в Нормандии во времена Второй мировой, о которой уже снимали фильмов и понадевались игр.

Также в игре присутствует режим «Завоевание Галактики» – смесь стратегии и шутера. Таким образом, singleplayer получился очень «вкусным» (как для командного шутера), и любители пострелять в одиночестве не будут морщить носы.

You, worms, are no match to the Dark Side!

Но, несмотря на продуманный сингл, в мультиплеер играть намного веселее. Конечно же, и его коснулось множество перемен. Самым главным является введение в игру двух новых классов солдат, среди которых, что самое важное, есть джедаи. О да, они перестали быть могучими туловатыми истуканами-ботами,

рубящими всё на своем пути и не поддающимся никаким силам разрушения. Помню, раньше было весело: садишься в Шагающий Танк, оснащенный мощной пушкой, и стреляешь в беснующегося среди толпы рыцаря с лазерным мечом. Он подлетает метров на десять, падает вниз и снова поднимается (при таком попадании обычные солдаты с радостью отходят в мир иной, одаривая вас флагом). Ты в него «БАБАХ!» второй раз. И он, опять-таки, описывая красивую дугу, возвращается на грешную землю. В общем, такая веселая игра может длиться до тех пор, пока ваша мышка сможет терпеть такое с ней отношение.

В BF2 всё совсем по-другому. Пристрелив определенное количество противников, вы получаете возможность превратиться в одного из легендарных героев саги. Именно героев, а не джедаев, ибо среди таких колоритных магистров меча и Силы, как Анакин Скайвокер с чадом, Оби Ван Кеноби и даже сам Император, встречаются не менее знаменитые Джанго и Боба Фэтты, ходячий половичок Чубака и даже, представьте себе, Принцесса Лея. Касательно последней прошу не падать под стол от хохота – юная леди может постоять за себя не хуже своего папочки Вэйдера, а ее просто-таки фантастический пистолетик валит любого имперца с одного выстрела в филейную часть тела. Но, несмотря на та-

кое убойное оружие, все равно круче и идейнее играть за джедая или ситха, среди которых выделяются рогатый Дарт Мол и, конечно же, шустрый Зеленый Чебуран, более известный как Учитель Йода. Взять управление воином Силы просто сказка: один такой парень (или девушка) в не то что узком коридоре, в просторной комнате за две секунды положит своим световым мечом десяток-другой супостатов, особо не потев. Правда, здесь присутствует пара хитростей: джедаи не могут лечиться, как все нормальные люди; более того, в «наказание» за огромную силу количество их HP постоянно уменьшается. Чтобы поправить пошатнувшееся здоровье, им нужно просто-напросто рубить противников направо и налево, чем больше – тем лучше. Эдакий изощренный способ вампиризма. Также они обладают рядом интересных умений, уже давно известных нам по фильмам и играм – удушение, молния, бросание меча и т. д. К слову, некоторые юниты, не только джедаи, имеют способность давать временный командный бонус; а за проявленный героизм вас могут наградить регенерацией или высокой убойностью.

Следующим нововведением является развитие идеи баталлий на технике (полку которой прибыло) – здесь они перешли на качественно новый уровень. Теперь нам доступны сражения в открытом космосе. Но это не

значит просто расстреливать другие истребители, стартующие с крейсера; в игре можно высадиться на борт вражеского корабля и уничтожить его изнутри! Великолепно, должен вам признаться, особенно, если играть с другими людьми.

Также появился режим Capture The Flag, доступный и в космосе, плюс еще несколько других, менее интересных вариантов сетевого геноцида.

Среди прочих обновок и нововведений – действительно возросший уровень искусственного интеллекта, серьезно переработанный баланс техники, юнитов, карт и рас, намного улучшенная графика и физика, куча новых уровней и серьезные изменения в старых. И много чего еще.

Tired I am, rest I must

В этом году почти за один месяц вышла целая линейка замечательных шутеров – продолжение Quake, F.E.A.R., сиквел Call of Duty, долгожданный Serious Sam 2 и великолепный Bet on Soldier. Вторая часть Battlefront смело занимает свое место среди этих гигантов, ибо придется по вкусу любителям одиночной игры, а особенно поклонникам сетевых баталлий.

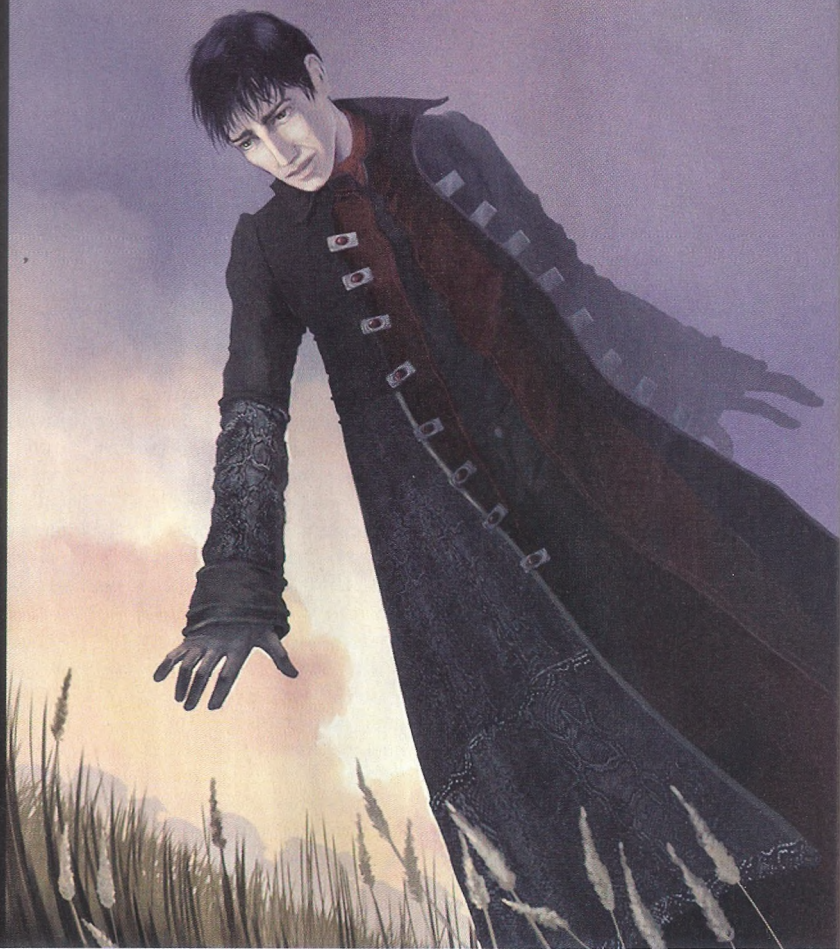
Осень урожайная воистину была. Игры на рынок хорошие вышли. Играть с удовольствием будем в них.

Khaj Tosin, временно примкнувший к Темной Стороне



Мор

УТОПИЯ



Название игры: «Мор. Утопия – город, которого нет...»

Разработчик: Ice-Pick Lodge

Издатель: «Бука»

Жанр: adventure/RPG/action

Системные требования (среднее качество): Pentium III 1 ГГц,
256 Мб, 32 Мб Video, 2 Гб места на винте

Официальный сайт: www.patologic-game.com

Оценка: 11

Графика: 10- (за артистизм сооружений)

Геймплей: 10 (слегка депрессивен)

Управление: 9 (вполне человеческое)

Звук: 10+ (за мистику)

Сюжет/оригинальность: 12

(такого точно еще не было)

Спасти или спасти?

В этом городе скрыто множество загадок.

В этом городе все молчат, но каждая тень что-то говорит.

В этом городе никому нельзя доверять, но нужно выслушать каждого.

В этом городе невозможно торопиться, но нельзя терять ни секунды.

В этом городе притаилось зло...

Город слеп, но отовсюду смотрят чьи-то глаза. Они видят то,

чего не видишь ты. Они знают то, чего не знаешь ты.

Город ожил, чтобы привести своих жителей на дно.



Команда разработчиков Ice-Pick Lodge, подобно Томасу Мору, создавшему свою собственную Утопию, сотворила игру, которая нашла массу положительных откликов у людей, уставших от неимоверного количества клонированных и выращенных на искусственном вскармливании игр, призванную выкачать последние деньги из кошельков надеющихся геймеров, чтобы перевести зачехлённых в разряд разочаровавшихся экс-игроманов.

Однако на одной идее далеко не уедешь, а на голом энтузиазме в кустарных условиях нельзя построить что-либо эпохальное. Именно поэтому игры, в которых разумная оригинальность умело балансирует с успешной реализацией идеи, ценятся на вес золота и проливаются по каплям целительным бальзамом на израненную и голодную душу игромана. ☺

Впервые близко столкнувшись с игрой и получив первый шок, я закинул удочку в океан информации и увидел: хищная обзоровательская братия постаралась порвать проект в клочья. Но не тут-то было! Обиженные ценители прекрасного подняли восстание, и стало ясно: дыма без огня не бывает, и проект действительно претендует как минимум на титул «оригинальный». Игра «Мор. Утопия» рас-

считана, в первую очередь, на людей, которые любят историю, искусство, литературу и философию, а также поклонников всего нового и необычного.

Кроме того, «Утопия» позиционируется даже не столько как игра, сколько как 3D-реализация художественного произведения и симуляция живого мира. Важным фактором, на котором «погорело» уже немало игр, но немало и поднялось в глазах игроков и критиков, следует назвать смешение стилей: «Утопия» – это и адвенчура, и RPG с элементами мистики и детектива, и даже файтинг в малых дозах. Слово «квест» даже стыдно произносить – сразу на ум приходят «Братья Пилоты», которых упоминать как-то не уместно. Здесь эта игровая составляю-

щая реализована серьезно и загадочно. Вся эта бесподобная начинка аккуратно разложена на большом листе многослойного теста под названием «симуляция живого мира».

Теперь я расскажу о том, удалась ли затея проворных и бойких ребят из Ice-Pick Lodge, реализованная харизматичной и постоянно резонирующей компанией «Бука», которая неоднократно издавала игры, заставляющие удивляться и делать круглые глаза.

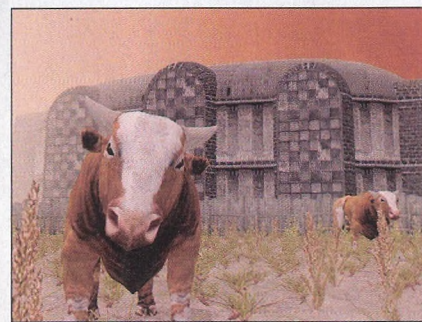
Цельных и уникальных личностей в игре немало, но играть мы можем всего лишь за троих непривычных нам персон – Бакалавра, Гарусника и Самозванку, причем в зависимости от выбора персонажа сюжет будет отличать-

ся, поскольку различается их жизненное кредо и профессия.

На визуальной составляющей игры явно сказывается тот факт, что кроили и шили её собственными силами. Поначалу недоумение вызывает население городка, передвигающиеся так, что французские мимы перепугались бы не на шутку. К основным персонажам тоже надо привыкнуть. Так, первую героиню я чуть было не проскочил, когда бегал в поисках выхода – я принял её за манекен ☺! К тому же на открытых пространствах игра может тормозить. Впрочем, этому в игре призван препятствовать туман, о котором я еще упомяну.

Разумеется, разработчиками был состряпан патч, после установки которого игра любезно уведомила мне, что – увы и ах! – все сделанные до этого сейвы будут недоступны. Так что советую латать игру сразу после установки, и только потом погружаться в атмосферу. А ее нам старательно нагнетают с самого первого момента игры. Нет, даже не нагнетают, а плавно обволакивают нас ее путами. Но не забудьте потеплее одеться перед игрой: в «Утопии» осень.

Город удался: перед нами загадочный и пугающий, затерянный в степях мир, небольшой, но закрытый от всего постороннего. Смена времени суток проработана настолько, что реальность кажется менее





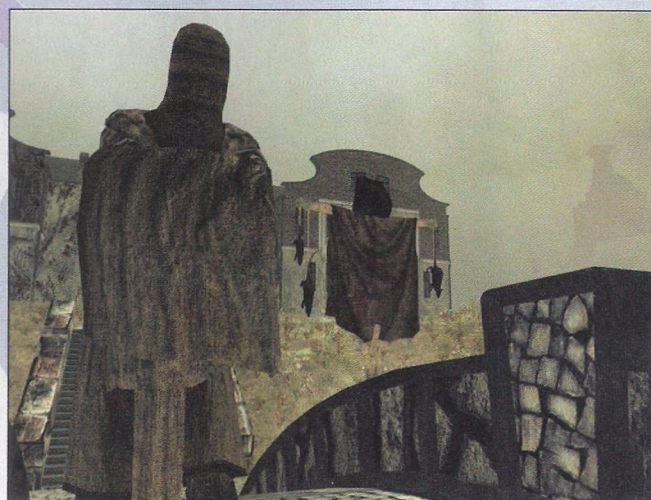
живой, чем этот затерянный мир. Обычные домики зачастую очень похожи, однако особняки главных семей города выгодно выделяются на общем фоне, как и должно быть. Обстановка в таких домах очень красива, хоть и неинтерактивна. В каминах горит огонь, такой же живой, как сам город, как мысли и слова, повисшие в воздухе тихих улиц. Контрастный душ после такой роскоши – невыносимые условия, в которых живет дикий народ – рабочие заводов.

Погода и пора года навевают грусть, повсюду летают листья, и природа будто намекает, что с городом не всё в порядке. Когда я брел по городу, то улицы выплывали передо мной из задумчивой дымки: вдруг из застилающего тайны тумана появлялся прохожий или нечто, заставляющее ошеломленно останавливаться и бродить вокруг, восторженно разглядывая это диво дивное. И дивом этим является ряд эпохальных сооружений, которые настолько поражают своим величием, что после встречи хотя бы с одним из них забываются все графические ляпы и недочеты, и даже со временем ходячие ксерокопии, передвигающиеся, как

куклы-зомби, перестают отвлекать и воспринимаются как нормальное явление. Когда мы приближаемся к этим зданиям, даже звук вокруг меняется, становится пафосным и еще больше будоражит воображение. Звук в игре такой же загадочный, как и сама игра, но часто я ловил себя на мысли, что было бы неплохо озвучить диалоги героев – это могло бы заметно оживить атмосферу.

Что еще в оформлении я бы назвал чудом? Взгляните на стены! Таких странных, красивых и мистических картин талантливых художников я никогда раньше не видел. Любители побродить по картинным галереям будут ощущать себя в игре весьма комфортно.

Диалоги – отдельный разговор. Здесь они намного глубже, чем в обычных RPG (еще бы, ведь разработчики не на шутку увлечены литературой!), и от того, ЧТО именно вы спросите, зависит то, ЧЕГО вы добьетесь. Главный наш враг в игре – это время! Оно работает против нас, после игры начинаешь переосмысливать свое собственное существование, понимая, что и в жизни времени терять нельзя. Я был чрезвычайно рад, когда мой



Бакалавр в Утопии смог дожить до конца первого дня. Это ликование не передать словами! Не успев сделать что-то важное из запланированного судьбой в конкретный день для нашего героя, мы подвергаемся сами и подвергаем других серьезной опасности. Подобное явление разгоняет общую вялотекущую клинику игры.

Вы наверняка заметили, что я не сравниваю игру с другими, ведь аналогов ей быть не может и не должно. Сравнение симуляции мира с Sims отклеилось и упало ввиду артистичности первой и «бытовухности» последней; сравнение с ужастиками тоже бессмысленно: пугающая атмосфера буквально парит в воздухе города, но, разумеется, это не хоррор. Я бы назвал это «Мистический Арт». Здесь все построено на таких тонких и невесомых материях, что, заметив их, вдруг поражаешься их тонкости, не заметив – разочарованно уходишь. Вот из этого мироощущения и исходят все конфликты вокруг Утопии.

И еще. В игре полно полезных вещей, которые рано или поздно пригодятся. Характеристики героя не сведены к ба-

нальному «armor/health» (броня/здоровье), здесь вы ощутите необходимость поесть, поспать, повысить иммунитет, одеться. Помните скандал с заражением жителей вселенной World of Warcraft? Здесь нам тоже придется выбирать и думать – не есть всякую гадость и не лезть куда попало.

Сюжетные повороты временами заставляют растерянно квакнуть и, не теряя ни секунды, броситься преодолевать возникшие обстоятельства.

Резюмируя, хочу смело заявить, что игра получилась специфическая – ее тонкость можно либо понять и оценить по достоинству на все сто процентов, либо не проникнуться абсолютно. Графика и звук, на мой взгляд, учитывая разработку игры собственными силами, очень даже хороши, но конкурировать с гигантами графики не собираются. Ведь сюжет и игровой мир увлекательны настолько, что вызывают желание неустанно аплодировать и кричать «Автора! Автора!». Вам выбирать – помочь городу спастись или проводить его жителей по лестнице локального Армагеддона!

Денис «Naralm» Якушенко



за Шпилингуй призы!

ПОДПИСНАЯ КАМПАНИЯ НА 2006 год



Подписные индексы:

01727 23852

с диском без диска

**КАЖДЫЙ ЧИТАТЕЛЬ ЖУРНАЛА
ШПИЛЬ!**

Оформив подписку на весь 2006 год,
Вы автоматически становитесь участником
розыгрыша призов *

От компании **K-Trade**

www.k-trade.ua



Главный приз!



Компьютер **BRAVO**
на базе процессора
AMD Athlon™ 64 +
Монитор 15" **PROVIEW**



От интернет-магазина



лицензионные игры



- Bet On Soldier
- Метро 2
- Рандеву с Незнакомкой
- Juiced

x2

Ваш интернет-магазин: www.yesplus.in.ua
SMS-заказ по тел.: 8 050 50 50 900 - код товара
Доставка в любой населенный пункт Украины!

5 шт.

Колонки **4U E390**



2 шт.

ИБП **MGE Nova-2 AVR 600**



2 шт.

Тюнер TV **COMPRO VideoMate TV FM**



Вам необходимо всего лишь прислать на адрес редакции
до 10 января 2006 г. копию квитанции о подписке
и копию документа, подтверждающего оплату.
Кроме того, обязательно укажите в письме
Ваше имя, фамилию, отчество
и номер контактного телефона.

**03680, Киев, пр-т Победы, 53,
Тел.: 454-0873, 454-0874**

*Под получением призов подразумевается покупка за 1 грн.

Название игры: Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Жанр: JRPG

Издатель: Atlus Software

Разработчик: Atlus Software

Сайт игры: www.digitaldevilsaga.com

ОЦЕНКА: 11

Графика: 10

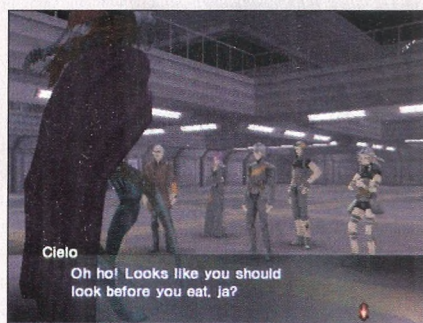
Геймплей: 11

Управление: 11

Звук: 11



Будь моим ангелом Зла



Свершилось, уважаемые дамы и господа! Впервые за все восемнадцать лет существования мистической серии Shin Megami Tensei три его части добрались-таки до Европы. Об игре Shin Megami Tensei: Nocturne мы уже рассказывали вам в предыдущих номерах журнала, на очереди обзор проекта Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga.

Кровавая вакханалия

Итак, действие игры развивается в мрачном мире под названием Свалка (Junkyard), где небо всегда затянуто свинцовыми тучами и постоянно идет дождь, а люди смотрят на окружающий мир совершенно равнодушно. Они не знают,

что такое любовь и страсть. Они не испытывают совершенно никаких эмоций, а при принятии решений руководствуются исключительно логикой. Мир разделен на шесть зон, каждая из которых контролируется племенем людей, носящих имя одной из чакр человеческого тела. Вот уже несколько сотен лет племена беспрестанно враждуют между собой, ведь, по легенде, народ, который одержит победу, получит доступ к Нирване – священному месту, где воплощаются в жизнь любые мечты.

Ситуация обостряется еще больше, когда на пустоши появляется загадочная девушка и артефакт, под воздействием которого люди получают возможность перевоплощаться в демонов. При этом они начи-

нают испытывать острое чувство голода, утолить который можно, лишь поедая себе подобных. Вялотекущая междоусобная вражда резко переходит в кровавую бойню, где участь слабых – быть съеденным сильными.

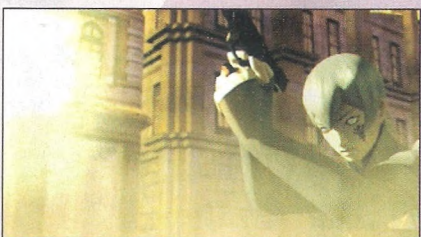
Выживут молодые и сильные

Главный герой игры – молодой командир племени Эмбрионов (Embryon Tribe) по имени Серф, оказавшийся вместе со своим немногочисленным отрядом бойцов в самом эпицентре боевых действий. Именно ему и предстоит выступить своего рода Миссией и, проявив все свое мужество и героизм, одержать в кровопролитной войне победу и привести свой народ к Нирване.

Вместе с ним бок о бок будут сражаться следующие воины:

Сера (Sera) – девушка, найденная на пустоши. Именно за ней охотятся лидеры всех племен, считая, что она может являться ключом к разгадке многих странных событий, происходящих в Свалке. Сама Сера страдает амнезией и не помнит, кто она и как здесь оказалась. Зато девушка обладает способностью притуплять голод демонов и превращать их обратно в людей.

Гейл (Gale) – главный страж в команде. Что бы ни произошло, он никогда не впадает в панику и всегда держится спокойно, уверенно и хладнокровно. Любое проявление эмоций вызывает «нелогичным порывом». Вооружен наш герой штурмовой винтовкой.





Аргилла (Argila) – единственный снайпер в команде. Обладает невероятной духовной силой и готовностью преодолеть любые возникающие на пути трудности. Свою демоническую сущность девушка воспринимает как проклятье и на первых порах игры даже отказывается поедать поверженных противников.

Сиело (Cielo) – душа компании. Веселый и жизнерадост-

ный JRPG: многочисленные диалоги с второстепенными героями, случайные битвы с врагами, которые появляются, как правило, из ниоткуда, расставленные повсеместно в локациях сундуки с ценными предметами, развитие характеристик героев и так далее.

Что же касается непосредственно боевых схваток, то в Digital Devil Saga использует-

ся необходимая для получения новых магических заклинаний. Выбранные вами заклинания можно загрузить со специальных терминалов. Интересен и тот факт, что все полученные в ходе игры магические способности сохраняются при повторном прохождении Digital Devil Saga.

Ну и, конечно же, самым интересным моментом в игровом процессе является воз-

стойным примером для других разработчиков. Музыка органично сочетается со всем происходящим на экране и добавляет событиям дополнительный колорит.

Дьявол живет внутри тебя!

Да, Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga рассчитана далеко не на каждого игрока, даже среди фанатов JRPG. Игра изо-



ный человек, сохраняющий чувство юмора даже в самых трудных ситуациях. Всегда готов прийти на помощь, поддерживать или даже просто шуток приобрести своих друзей. Основное оружие – пистолет, автомат.

Хит (Heat) – сильный, отчасти не умеющий контролировать свои эмоции и чрезмерно жестокий человек. Его основное оружие в игре – гранатомет. Придерживается мнения, что в мире выживают только сильнейшие. Влюблен в Серу и стремится продемонстрировать свои чувства к ней при каждом удобном случае, причем иногда весьма болезненными способами.

В плане игрового процесса Digital Devil Saga являет собой типичного представителя

ния боя. При столкновении с противником пятеро персонажей (за исключением Серы) перевоплощаются в демонов. Демоническая форма обладает повышенной стойкостью к вражеским атакам, а также позволяет героям использовать магические заклинания и специальные приемы. При желании вы можете в любой момент трансформироваться обратно в человека. В этом случае вы сможете использовать в бою достаточно внушительный арсенал оружия, но становитесь весьма уязвимой мишенью для противника.

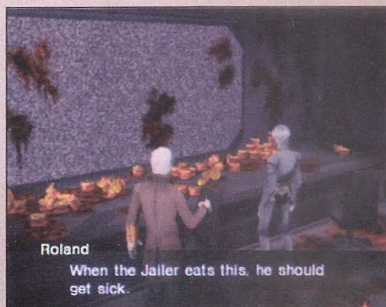
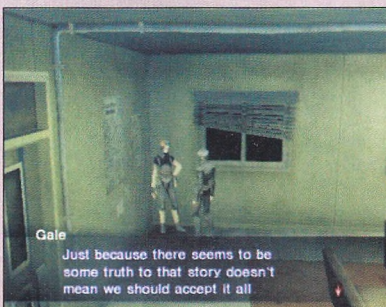
Одержав победу в схватке с врагом, вы получаете не только очки опыта, необходимые для совершенствования умений героя, но и некоторое количество атмы (Atma points),

возможность поедания врагов. Сей акт каннибализма осуществляется при помощи специального навыка поглощения. Однако все же не стоит запихиваться каждым поверженным под руку противником, поскольку в некоторых случаях у героя может случиться несварение желудка, и тогда вам придется использовать специальное лекарство.

Визуально игра выглядит намного лучше своей предшественницы Shin Megami Tensei: Nocturne. Интересное дизайнерское решение при создании демонических форм героев, прекрасно анимированные модели персонажей и дизайн закрытых помещений с большим количеством мелких деталей, способный послужить до-

билует кровавыми и жестокими сценами с явным сатанинским подтекстом. Впрочем, несмотря на это, философия игры все-таки сводится к утверждению «не стоит бояться Ада, как кары небесной за земные прегрешения. Ведь дьявол и так живет внутри тебя». Вопрос в том, что ты будешь с этим делать? Борьбаться, отчаянно сопротивляясь своей сущности? Или научишься сосуществовать со своим темным зверем? Какой из этих вариантов правилен, ты сможешь узнать только в конце игры. А до тех пор каждый волен сражаться за право вступить на священные земли Нирваны своими методами.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



■ РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР

железные радости
по человеческим ценам

ПК и КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
АКВАКОМ

247-40-20

Для размещения рекламы
в рубрике «Реальный базар» звоните
(044) 501-9355

Название: X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Разработчик: Beenox / Raven Software

Издатель: Activision

Жанр: action/arcade/RPG

Системные требования: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.xmenlegends2.com

ОЦЕНКА: 10+

Графика: 9

Геймплей: 10

Управление: 4-

Звук: 9

Сюжет/концепция: 10



Х-вое чудо

Консольные игры чрезвычайно низко котируются в среде владельцев PC, однако из каждого правила есть свои исключения, лишь подтверждающие это правило.

Игры по мотивам комиксов пользовались бешеной популярностью еще со времен восьмидесятих годов. Ведь комиксы – такая же святая святых для любого представителя англоязычного населения, как бигмаки, попкорн и уикенд. Однако, будучи портированными на компьютеры, консольные игры не прижива-

лись в новой «среде обитания». И не мудрено: до высоких PC'шных стандартов не достигал ни один из проектов вроде Wolverine's Revenge, даже если их буквально тащить за уши на вершину славы. На этой вершине в гордом одиночестве перебивал только первый компьютерный комикс – гениальная Freedom Force. Однако незабвенному Minuteman'у и компании всё же пришлось немного подвинуться.

Произошло столь редкое явление, обычно называемое чудом: консольная игра смогла

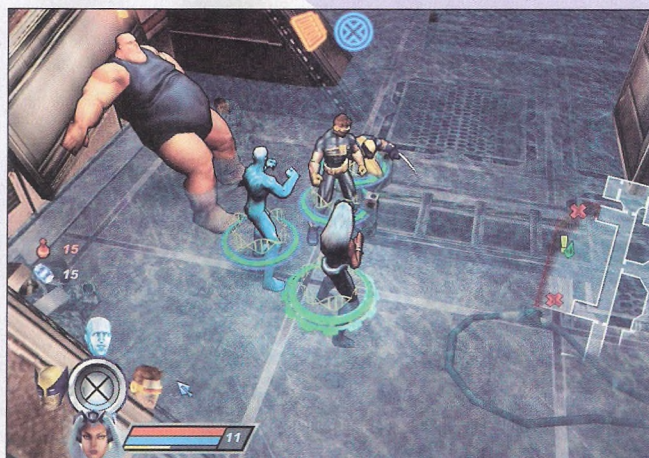
заслужить у суровых адептов мыши и клавиш хвалу, а не хулу.

Action/RPG X-Men Legends II: Rise of Apocalypse – продолжение эпической серии о жизни, борьбе и приключениях подопечных профессора Ксавьера, лучшей серии игр, созданных по мотивам комиксов Marvel.

Пара слов об X

Мир X-men – это одна из самых обширных вселенных, созданных гениями Джека Кирби и Стена Ли. Первая книга комиксов вышла в далеком 1963 году. Многие мутанты задумывались как дополнитель-

ные герои для совместной работы с другими известными героями, командой The Avengers. Тогда никто и не предполагал, что все окажется намного серьезнее, и тонкий комикс и горстка персонажей обернется огромным миром с несколькими сотнями героев и антигероев (многие из которых удостоились собственных серий комиксов), отличным мультсериалом, двумя фильмами, почти полутора десятками видеоигр и миллионами и миллионами игрушек и прочей сувенирной продукции. Но это все на Западе, а в наших





краях комиксы X-мен появились сравнительно недавно, и к тому же адаптации значительно уступают оригиналам по качеству.

Х-история

К сожалению, первая часть «Легенд» так и не была портирована, и ознакомиться с ней не было никакой возможности ввиду отсутствия доступа к приставкам и желания иметь с ними дело. Потому что после геймпада пальцы странным образом скручиваются и долгое время отказываются правильно держать мышку ☹.

Сюжет первой части обрел продолжение в «следующей серии». Мегазлодей Апокалипсис продолжает свою миссию по завоеванию Земли, и противостоять ему могут только мутанты. Магнето после долгих боев с ордами Апокалипсиса понимает, что поодиночке ни «Люди X», ни «Братство злых мутантов» победить не смогут. Раз такое дело, им необходимо объединиться перед лицом опасности.

В качестве жеста доброй воли Магнето спасает своего давнего друга и оппонента — профессора Чарльза Ксавьера, более известного как Профессор Икс. Бывшие противники начинают работать в одной команде. Тем не менее это не мешает им вспоминать старые обиды, препираться с обещаниями «разобраться с нахалом, когда все закончится», подтрунивать друг над другом и комментировать действия других. Простые и в то же время сложные характеры персонажей раскрываются во время брифингов, проводимых Профессором X.

Х-кино

Каждый акт игры открывает шикарный видеоролик, наполненный зрелищностью и динамикой. Любое игровое видео способно на равных посостязаться с самыми лучшими моментами обоих фильмов. В наше тяжелое время, когда на роликах экономят все вместе и каждый в отдельности, заменяя их скриптовыми сценками на движке игры, такой подход не может не радовать.

Х-графика

Навороченная графика не к лицу играм на основе комиксов, она здесь просто неуместна. Дизайнеры нашли очень интересное решение, отполировав до зеркального блеска угловатые модели персонажей. Выглядит чрезвычайно стильно, тем более что все мутанты полностью соответствуют своим рисованным образам. На каждого героя для лучшей узнаваемости можно нацепить несколько skin'ов.

Яркая мультяшная графика приятно радует глаз. Игра довольно напоминает кому оживший комикс, кому — интерактивный мультфильм.

Х-play

Игровой процесс, как издавна заведено в приставочных играх, носит ярко выраженный аркадный характер. Хотя в контексте «Людей Икс», которые только тем и занимаются, что дубасят врагов и друг друга, такой стиль геймплея все же совершенно уместен. В каждом акте у команды есть база операций, откуда четверка храбрых вылетает на задания.

В игре представлены самые колоритные товарищи как из



лиги X-мен, так и из Братства мутантов. Вулверайн, Циклоп, Гамбит, Шторм, Колоссус, Бишоп и другие сражаются бок о бок с Саблезубым, Пиро, Магнето, Мистик и так далее. По замыслу создателей комикса, каждый персонаж имеет своего антипода, так что существует два набора персонажей с приблизительно равными возможностями.

Так что вопрос «кем играть» — на самом деле не вопрос. Играйте своими любимцами, и они не подведут. Впрочем, не стоит закидываться на нескольких персонажах; в игре полным-полно мест, где без помощи специфических способностей определенных героев ну никак не справиться. А ведь только в таких местах и можно развиться всяческими бонусами или прочими полезностями. В любой момент существует возможность телепортироваться обратно на базу, используя портал. С этой же целью служат и контрольные точки.

Любопытное дело: создатели тихонько вставили в Rise of Apocalypse бонусы за игру

определенной командой персонажей, работавших вместе в той или иной серии комиксов. Например команда Colossus, Juggernaut, Iron Man, Magneto получает бонус +10 ко всем атрибутам, команда Iceman, Professor X, Iron Man, Deadpool собирает на 60 % больше игровых «денег».

Каждый из мутантов по своему уникален и обладает огромным набором способностей. Условно их можно разделить на несколько категорий: ближний бой, дистанционные атаки, спецспособности массового поражения и всё остальное, не поддающиеся классификации.

В партии достаточно иметь одного бойца ближнего боя (Wolverine рулит), все остальные пусть атакуют издалика (на этом поприще зажигают Шторм, Iceman, Гамбит, Бишоп и конечно же Циклоп).

AI подопечных немного туповат, как и любой другой, однако три ведомые компьютером персонажа действуют вполне осмысленно и стараются не делать глупостей. Никто не теряется по дороге по одной про-





стой причине (разработчики схитрили): стоит только вырваться вперед одним героем, перелететь через серьезную преграду, как остальные волшебным образом появляются рядом. Удобно, и не к чему придраться. Для каждого члена команды можно выставить индивидуальный тип поведения в бою, настроить параметры лечения, применяемые способности и так далее. В бою напарники разумно пользуются своими способностями, и в большинстве случаев драки заканчиваются не успев начаться. Исключение составляют только боссы и особо продвинутые враги, наделенные специальными умениями. Боссы это боссы, бороться с ними нелегко, но предельно интересно. Страсти накаляются с появлением «защищенных» врагов; чтобы разделаться с таким хорошо защищенным вредителем, необходимо применить определенное комбо.

X-RPG

Ролевая система не отличается особой сложностью. Есть несколько основных атрибутов, влияющих на второстепенные параметры персонажа, а также показатели сопротивляемости различным негативным факторам вроде радиации или ментального воздействия. На каждом уровне персонаж получает для распределения четыре очка характеристик и одно очко умений.

Если вдруг покажется, что персонаж набирает уровни слишком медленно, в магазине всегда можно «купить» новый IVI или бонусные очки умений, в этом плане цены не кусаются. За отдельную небольшую

плату можно повозиться с перераспределением скиллпойнов выбранного персонажа.

Имеется и некое подобие gamble из «Диабло» – возможность купить «кота в мешке» в надежде, что им окажется какой-нибудь очень ценный артефакт. Однако шансы на такое чудо не слишком велики.

Из снаряжения на каждого персонажа можно нацепить всего три вещи: костюм, пояс и перчатки. Предметы, согласно канонам жанра action-RPG, делятся на три категории: простые, улучшенные, обладающие парой тройкой бонусов, и раритетные, в основном ориентированные на одного конкретного персонажа. Самые лучшие вещи обычно собираются с бездыханных тел боссов или извлекаются из тайников.

Все персонажи могут выполнять простые комбо-удары, а за комплексные комбосы в исполнении двух персонажей начисляются бонусы.

НЕ X-управление

За что действительно хочется растерзать разработчиков



игры, так это за в высшей степени неудобное управление. Возможно, на консолях все это было верхом удобства, но на PC есть такой сверхмощный девайс, как mouse, им-то и орудуют 90 % игрового времени в любой уважающей себя RPG. При портировании Rise of Apocalypse прикрутили ограниченную поддержку мышей, а все остальное оставили, так сказать, в первозданном виде. Более неудобного управления, особенно по части специальных способностей и переключения персонажей, днем с огнем не сыскать. В критических ситуациях, когда необходимо пробивать защиту противников, наилучший выход – отбросить мышку и играть исключительно при помощи клавиатуры.

X-Bonus

Как и во всех приставочных играх, в Rise of Apocalypse присутствует добротная система разнообразных бонусов. Набор вполне стандартный, но чрезвычайно приятный набор маленьких радостей. В их числе прекрасные рисованные

картинки, обложки комиксов, эскизы и прочие художества.

Также в качестве бонусов можно найти или приобрести диски с дополнительными миссиями для тренировочного режима – Danger room.

Не обошлось и без скрытых персонажей. Всего их три. Первый – Iron Man, для получения которого необходимо собрать все homing beacon'ы и все части его доспеха, после чего требуется спасти самого героя. Второй герой – Deadpool – объявится после прохождения игры. А чтобы пополнить в команду Профессора X, необходимо пройти все миссии в Danger room.

Самое приятное, что процесс нахождения бонусов не требует адских усилий, десятикратного прохождения игры или дополнительных ухищрений. Немного внимательности – и найдется всё.

X-итога

Подводя итоги, хочется отметить определенную уникальность Rise of Apocalypse и всей серии X-men: Legends в целом. Во первых, это лучшая серия игр по мотивам комиксов из всех ныне существующих, благодаря отлично переданной атмосфере мира X-men; во-вторых, игра выгодно отличается от других благодаря стильной графике. Играть просто и приятно, но только если удастся привыкнуть к горе-управлению.

Во время прохождения меня не покидала одна навязчивая мысль: будь игра не real-time, а пошаговой, ей бы вообще цены не было.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

ПОДПИСНАЯ КАМПАНИЯ НА 2006 год

Не упустите свой шанс выиграть
главный приз от компании

XEROX®
www.xerox.ua

10 футболок
от компании "IP Telecom"

**20 годовых
подписок**
на "COMPUTERWORLD/УКРАИНА"
или "ШПИЛЬ!"



**Суперсовременный
ЖК монитор**

Для участия в розыгрыше необходимо до 25 января 2006 года прислать в редакцию копию квитанции о подписке на журнал

КОМПЬЮТЕРЫ
и программы

и копию документа, подтверждающего оплату. Обязательно укажите в письме Ваше имя, фамилию, отчество и номер контактного телефона.

**ТЕПЕРЬ
НА 140 СТРАНИЦАХ
И ВСЕГДА С ДИСКОМ**

* Под получением призов подразумевается покупка за 1 грн.

Высокая цифровая мода Intel

Н и для кого не секрет, что высокие технологии уже давным-давно правят миром. Они проникли во все сферы деятельности человека и надежно там закрепились. Подверглись «оцифровке» даже такие виды деятельности, как нетрадиционная медицина, вышивание крестиком и мода. Хотя мода моде рознь. Вот уже немало времени существует

две моды – мода цифровая и просто мода.

В рамках третьего Международного фестиваля моды «Киевский Подиум», проходившего с 16 по 23 октября в павильоне «Альта Экспо» торгового комплекса «Альта Центр», корпорация Intel в очередной раз продемонстрировала настоящую высокую моду, моду на цифровой стиль жизни.

На стенде Intel, состоящем из трех тематических зон, посетители имели уникальную возможность ознакомиться с примерами использования современных настольных и портативных компьютеров,

а также других цифровых устройств в повседневной жизни. Посетители фестиваля смогут ознакомиться с широкими возможностями для развлечений и творчества в рамках концепции цифрового дома, а также со всеми преимуществами мобильного образа жизни.

Любой желающий мог воочию убедиться в преимуществах цифрового дома и отдельных его компонент. Мощный компьютер на базе процессора Intel Pentium 4 с поддержкой технологии Hyper-Threading – не только самый лучший друг геймера, но и основа цифрового дома. Ноутбук на базе технологии Intel Centrino для мобильных ПК предоставляет мобильность высшей степени и позволяет создать свой «цифровой дом» где угодно. Мобильность – это одно из требований к современным цифровым устройствам, и ноутбуки Intel как нельзя лучше соответствуют этому критерию.

В контексте выставки на стенде Intel были продемонстрированы возможности по подбору имиджа и стиля, а также работе с цифровым фото. Каждый желающий смог испытать возможности цифрового дома в действии, как и ощутить все преимущества беспроводной связи и онлайн-новых развлечений.

Также любой желающий, а таковых было немало, мог виртуально примерить на себя модели одежды известных дизайнеров с прошлого года фестиваля моды «Киевский Подиум – 2004» – с компьютерами от Intel всё это стало возможным с помощью ПО для фотомонтажа. Кроме того, у стенда корпорации Intel посетители получили шанс на несколько минут почувствовать себя звездой – получив в подарок свое фото, распечатанное на обложке модного журнала «Академия».



Закончились две мега-акции журнала «Шпиль!»

Первая – розыгрыш супервинчестера Seagate, который получил один из счастливчиков, подписавшихся на наш журнал на второе полугодие. Счастливчик, потому что подписался и теперь имеет возможность без проблем получать все номера нашего ацкого мегажурнала, а еще более счастливчик, потому что получил еще и супер-подарок.

Это и был тот самый переносной накопитель Seagate 250 Гб

с кучей разнообразных интерфейсов.

Дима Алексеенко приехал за призом из самого Мариуполя, что в Донецкой области. Он сказал, что никто в семье (включая его самого) не поверил, что он выиграл приз! И, чтобы убедиться, что нет никакой ошибки и он действительно выиграл, он 152 раза перезванивал, переспрашивая: да или нет??? Может, мы несколько преувеличили количество звонков, но два было точно! ☺ Скажем «спасибо» компании Seagate за то, что она делает такие яркие штуки? Скажем однозначно! ☺

Второй розыгрыш касался специального выпуска по мобильной связи. Тут разыгрывались мобильные телефоны от Alcatel – с MP3-мелодиями, камерами, записью фото, аудио и видео, органайзерами, Java-приложениями, игра-

ми и почти всем остальным, что только можно придумать. К сожалению, собрать вместе всех призеров не удалось, но некоторым из них удалось прийти в редакцию почти одновременно. Из самого Донецка приехали две очаровательные девчонки. Они вообще не читают «Шпиль!», а одна из подружек выиграла телефон потому, что купила наш «спец». Она вырезала купон и, отправив его, забыла о нем! Представьте себе удивление, когда ей позвонили и сказали, что в столице ее ждет дорогой приз! Также мы имели удовольствие пообщаться с мамой одного из призеров и с одним из везучиков из Киева. Уж эти представители общины «Шпиль!» читают все номера

и просто дождались своего счастливого часа.

Остальным победителям их призы (включая поощрительную футболку) доставили быстрое курьеры (если пробок на дорогах не было). Итак, все три телефона Alcatel 756 и пять телефонов Alcatel 357 нашли своих новых владельцев!

Поздравляем всех победителей акций и приглашаем их принять участие в следующей подписной кампании, где победители получают компьютер Bravo, колонки 4U, ИБП MGE, тюнеры Compro от K-Trade и набор акциях мега-игр от магазина YesPlus.in.ua, включая легендарный World of Warcraft!



НОВОРІЧНИЙ комп'ютерний ЯРМАРОК

intel®

SAMSUNG

за підтримки

Microsoft®

Розваги та можливість придбати подарунки для всієї родини:

- Знімайтеся у відео роликах та створіть власний музичний мікс
- Навчіться будувати власний цифровий дім
- Ігрове шоу "Кращі ігри 2006 року вже сьогодні".
Можливість спілкування з розробниками ігор та особисто випробувати бета-версії ігор, що ще не вийшли
- Конкурс модингу мобільних пристроїв та ПК
- Фото та відео галерея dFoto на яскравих моніторах
- Майстер класи з обробки цифрового відео та фото на потужному домашньому ПК
- Дізнайтеся, як комп'ютер може допомогти у вихованні та розвитку малечі
- Випробуйте можливості найсучасніших двоядерних процесорів
- Прийміть участь у вікторинах
- Дізнайтеся, чому мобільний – значить вільний
- Зазирни за лаштунки зйомок справжнього відео кліпу телезірки
- Та ще багато цікавого, несподіваного та захоплюючого



ПАЛАЦ
СПОРТУ
16-18 грудня

обери
цифровий
СТИЛЬ ЖИТТЯ

Технічний партнер

everest
З НАМИ ЗРУЧНО

Генеральний інформаційний партнер

ITC PUBLISHING

Медіа-партнери

GALA
RADIO 

Internet провайдер

 **INFOCOM**
communications services

Мы не диджей, диджей не мы

Досье

Группа «Звери»

Солист: Билык Роман Витальевич

Семейное положение: холост

Рост: 1,75

Размер обуви: 42

Дата рождения: 07.12.1977

Место рождения: г. Таганрог, Ростовская обл.

Адрес личной веб-странички: www.zve.ru

Образование: строительное училище и строительный колледж



Звери бывают разные. Например, бобры... Или, там, хомяки боевые, мыши страшные-престрашные и кролики зубастые-презубастые. А есть и другие «Звери», которых все любят-обожают.

«5 балів»: Рома, расскажи, чем сейчас занимается группа «Звери»?

Роман: Осенью пишем новый альбом, поэтому будет особенно жарко. А зимой будем сводить все до конца и выпускать.

«5 балів»: И что это за альбом?

Роман: Мы много колесим по стране, и народ часто жалуется, что «Звери» не пишут музыку для дискотек. В итоге «Зверей» все равно крутят, но танцевать удобно не под каждую песню. А что мы могли поделать? Ничего. Мы же не диджей! А тут «Триплекс» взял и сделал ремикс на «Все, что тебя касается». Мы даже ничего и не знали, просто я как-то приехал в CD Land, а Леша Козин так осторожно протягивает мне диск: «Ром, что ты об этом думаешь?» Я послушал, – круто! «Леш, – говорю, – это же то, что нужно!»

Потом «Никотин» сделал ремикс на «Южную ночь», тоже ядерный. И пошло-поехало... «Напитки» – от «Мертвой головы», «Районы, кварталы» – опять от «Никотина». Короче, ремиксы просто посыпались. Я, наверное, штук сорок прослушал, не меньше. Голова уже пухнет, кажется, еще немного – и сам за вертушку встану. Стало ясно, что надо собирать из всего этого бо-

гатства альбом ремиксов. Вот и собираем – альбом «Микксы».

Выбирать оказалось очень трудно. Например, среди нескольких вариантов песни «Для тебя» я так и не могу выбрать лучший. Возможно, в альбом войдет сразу несколько версий.

Конечно, не все песни станут танцевальными в буквальном смысле. «Океаны», например, совсем не для танцев. Но вот то, что «Молнии» можно так раскатать, этого я никак не ожидал. А получилось действительно круто, «вставляет» не хуже оригинала. Надеюсь, к выходу журнала альбом уже выйдет. В общем, за дискотеки я теперь спокоен: девочки, мальчики... танцуем!

«5 балів»: Ты почти все время проводишь с группой. Какие у тебя отношения с ребятами?

Роман: Отношения в коллективе очень дружеские, особенно в последнее время. Мы много времени проводим в студии, на гастролях. Сейчас мы – как одна большая семья. В любой момент мы готовы прийти друг другу на помощь.

«5 балів»: Все клипы «Зверей» очень веселые, с интересным сюжетом. Ты участвуешь в написании сценариев для них?

Роман: Наши клипы мы создаем сами. Наша команда – Саша Войтинский (наш продюсер и режиссер), Рома Непомнящий (сценарист) и я – отказалась от традиционного пути шоу-бизнеса: от дорогих режиссеров, известных операторов, форматных сценариев... Вот такие мы, сами с усами.

«5 балів»: Насколько автобиографичны твои песни?

Роман: Я пою только свои песни, следовательно, все они идут из жизни.

«5 балів»: Ты следишь за новыми течениями в музыке?

Роман: В музыке для меня течений нет. Есть два критерия: нравится / не нравится. Вот и все. Группу «Звери» многие называют попсой, а это значит, что мы нравимся народу и ему понятны. С другой стороны, на концертах мы выдаем крутое рок-звучание. Может, поэтому на премии «Муз ТВ» нам и дали номинацию «Лучшая рок-группа».

«5 балів»: Ходят слухи, что ты еще и в кино снимаешься? Открой секрет, когда начнутся съемки фильма «Дмитрий Донской»?

Роман: Мы пока еще не решились. Сейчас опять пошли концерты. Когда вернемся, нам надо будет отдохнуть, прийти в себя, обрести человеческий облик после всех этих переездов-перелетов. Ведь играть

в фильме буду и не только я, но и музыканты группы. В общем, силы понадобятся. Может, еще друзей привлечем.

«5 балів»: Следишь за новинками киноискусства? Есть любимые фильмы?

Роман: К сожалению, гастроли забирают все мое свободное время. А если не гастроли, то съемки.

«5 балів»: Кто занимается твоим стилем? Что для тебя вообще значит понятие «стиль»?

Роман: Я, конечно, смотрю, что одеваю – подходят эти ботинки под те брюки или нет. А стиль... исключительно под настроение, от дворового, реперского, до классики.

«5 балів»: Наверняка это зависит и от имиджа?

Роман: У каждого человека изначально есть свой имидж. Я думаю, артисту не нужно ничего навязывать, иначе от него самого ничего не останется. «В солярий сходи, тут подкачайся... Ага, сейчас мы сделаем это, а тут поверни голову так... Хорошо, хорошо, молодец, мальчик...». Нет! Человека после такой обработки уже нет!

Поэтому лучше всего, когда артист носит то, что хочет. То же самое и с песнями. Артист должен сам себе писать, потому что лучше него никто не сможет передать то, как он чувствует мир.

«5 балів»: Есть ли предпочтение в торговых марках одежды и обуви?

Роман: Любимых марок множество, но сейчас могу выделить Iceberg и Imperial.

«5 балів»: А парфюм?

Роман: Если честно, я в нем не разбираюсь. Полностью полагаюсь на вкус подруг. Что дарят – тем и пользуюсь, то и покупаю.

«5 балів»: Поведай нашим читателям, как ты снимаешь стрессы и расслабляешься? Есть ли у тебя хобби?

Роман: Предпочитаю пассивный отдых. Полежать – это хорошо... У нас на студии стол стоит для пинг-понга, на отдыхе тоже играем в пинг-понг, если есть возможность. Пинг-понг плюс горячительные напитки – столько шариков сразу летает! ☺ А хобби – рыбалка.

«5 балів»: Каков твой «набор туриста»?

Роман: Гитара, бритвенные принадлежности и кредитная карточка.

«5 балів»: А как относишься к компьютерным играм?

Роман: Никак. Песни пишу.

А в компьютерные игры играть не успеваю. Жалко.

«5 балів»: Есть ли у тебя люди, на которых ты равняешься?

Роман: У меня нет идеала.

Идеал – это миф. В жизни нет ничего идеального, и этим она хороша.

«5 балів»: Что значили для тебя деньги раньше и чем они являются сейчас?

Роман: Раньше деньги были как удовлетворение каких-то определенных потребностей – физических и духовных, как способ существования, а теперь мы пускаем денежные средства на развитие нашего общего дела.

«5 балів»: Боишься ли ты старости? В творческом, в физическом плане?

Роман: Старости в творческом плане – безусловно нет. Тут нет возрастов, есть творчество, поэтому старение невоз-

можно. Ведь нельзя «постареть» в жизненных ситуациях. Физически постареть тоже не боюсь. У меня хорошая наследственность: мой отец в свои 50 выглядит прекрасно, и я, надеюсь, буду выглядеть не хуже.

«5 балів»: А теперь ответь, пожалуйста, на несколько наших стандартных вопросов. Что напрягало во время учебы?

Роман: Сама учеба, а точнее предметы, которые мне совсем не нравились: алгебра и русский.

«5 балів»: Самая большая шара?

Роман: Однажды мы сожгли елку: селитрой пропитали газеты, обмотали ее низ и подожгли. Потом, правда, сами очень перепугались, пожалели об этом. Елка была не общешкольная, а стояла у нас в классе. У директрисы после всего этого сердце прихватило. Когда мы с цветами пришли к ней каяться, она нас все-таки простила и из школы не выгнала.

«5 балів»: Планируешь получать высшее образование?

Роман: Нет, пока хватит того, что есть.

«5 балів»: Кем хотел стать в детстве?

Роман: Я хотел быть богатым, красивым и еще мечтал, чтобы у меня, как в зарубежных фильмах, был бар, то есть много всяких бутылок вкусных алкогольных напитков и вазочка со льдом. Это мечта, в общем-то, исполнилась. Но еще я мечтал быть капитаном белоснежной яхты и ходить по ее палубе в белом костюме. Этой мечте, надеюсь, еще предстоит сбыться.

«5 балів»: Любимая книга?

Роман: Я вообще не люблю читать. Мне жалко на это времени. Лучше с людьми общаться, потому что люди – те же книжки.

Елена Литвишко, «5 балів»

Передплатный индекс: 90889

5 БАЛІВ

журнал для студентів

digital news

НОУТБУКИ • МОНИТОРЫ • DVD • ВИДЕОКАМЕРЫ • ЦИФРОВОЕ ФОТО

10.10.2005

СВЯЗЬ НА ПУБЛИКЕ
ГДЕ ВЗЯТЬ БЕСПЛАТНЫЙ ИНТЕРНЕТ

РІСАРА для ФОТОЛИКАССО
СПЕЦПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ХУДОЖНИКОВ

ПОКУПАЕМ ФОТОКАМЕРУ
НА ЧТО СЛЕДУЕТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

АУДИОКНИГИ для ТВОЕГО MP3
КАК ПОСЛУШАТЬ ЛЮБИМУЮ КНИГУ

ПРОВОДЫ ПРОВОДОВ
НОВИНКИ БЕСПРОВОДНЫХ УСТРОЙСТВ

КАТАЛОГ ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ

dm цифровые новости

ВЕСЬ СВІТ ЦИФРОВОЇ ТЕХНІКИ

Final Fantasy VII: Advent Children

Режиссер: Тецуя Номура

Автор сценария: Кацусиге Ноджима

Актеры озвучивания: Такахиро Сакурай (Клауд), Тошиюки Моригава (Сефирот)

В 2001 году Square выпустила грандиозный по замыслу и масштабам полнометражный цифровой фильм Final Fantasy: Spirits Within, отличавшийся потрясающим визуальным рядом, великолепными спецэффектами, грамотной режиссурой и операторской работой. Тем не менее, несмотря на фактически безупречное технологическое исполнение, фантастический боевик Хиронобу Сакагуси оказался слишком далеким от игровой серии и, кроме того, сложным для понимания обывателя. Как следствие, он был не принят большинством зрителей.

Впрочем, полный провал фильма в прокате не заставил компанию поставить крест на экранизациях. Авторы учли все



допущенные ранее ошибки и взялись за работу над новой картиной. В качестве киноадаптации создателями была выбрана выпущенная в 1997 году игра Final Fantasy VII. Как известно, именно этот проект, даже со всеми своими недоработками, вызванным стремлением Square выпустить игру как можно быстрее, по праву считается одним из самых значительных достижений игровой индустрии за всю ее историю. Именно эта игра подняла планку качества в жанре японской ролевой игры на неведомую доселе высоту, установив современные каноны жанра. И именно с момента ее выхода в свет к финансирова-



нию игровых проектов начали относиться также серьезно, как к финансированию производства голливудских блокбастеров. Выбор создателей становится еще более очевидным, если учесть и тот факт, что Final Fantasy VII до сих пор насчитывает многомиллионную армию фанатов по всему миру.

Итак, по прошествии долгих трех лет работы компания Square Enix выпустила новый CG-фильм Final Fantasy VII: Advent Children – красивую историю о любви, ненависти и предательстве.

Действие в фильме разворачивается спустя два года после событий, описываемых в игре. Руины города Мидгара до сих пор напоминают о том, сколь высокую цену пришлось заплатить ради спасения планеты. Но вот над миром нависла но-



вая угроза: стремительно распространяющийся неизвестный смертельный вирус грозит уничтожить все живое на земле. Это вынуждает Клауда вновь взяться за оружие и отправиться на поиски виновника всех этих бед.

Помимо главного героя, авторы перенесли в фильм почти всех знакомых персонажей игры. Так, вам предстоит встретиться с Сидом, Тифой, Винсентом, Баррет, Юффи, Айрис и Ред XIII. Кроме этого, в картине обязательно появится легендарный злодей Сефирот, а также телохранители президента корпорации Shinra – Рено и Руд.

Если в работе над картиной Spirits Within принимало уча-



стие около двухсот человек, то над созданием Advent Children трудилась команда, состоящая из чуть более сорока человек, большая часть которых участвовавшая в разработке игры Final Fantasy VII. Это, например, продюсер фильма Йошинори Китасе, директор и дизайнер персонажей Тецуя Номура, арт-директор Юсуке Наора и сценарист Кацусиге Ноджима.

Поразительно, но столь небольшой команде удалось создать поистине роскошную ленту. Качество Advent Children просто феноменально. Движение волос, мимика героев, обилие объектов и сложнейшие батальные сцены – всё это исполнено технологически безукоризненно, с изяществом и безупречным вкусом. Видели бы вы, в какую оболочку



обернули свое творение аниматоры! Серые трущобы мегаполиса и изысканные интерьеры, футуристические мотоциклы, зрелищные схватки на мечах – каждый кадр радует глаз.

Впрочем, как и большинство высокобюджетных фильмов, собирающих по всему миру многомиллионные кассы, Advent Children, в отличие от игровой серии, не является величайшим произведением искусства в плане смысловой нагрузки. Это настоящий коммерческий проект, который создан для того, чтобы нас развлекать, а не заставить задуматься над смыслом жизни. Не пускаясь в заумные рассуждения,



фильм, по сути, дает нам пищу больше для глаз, нежели для ума. Но надо отдать должное: атмосферу игры авторы все-таки передали в полной мере – мрачный киберпанк, органично сочетающийся с элементами фэнтези, знакомые персонажи, таинственные личности, смутные видения, призыв монстров, бесконечные схватки с врагами и фантастические по красоте декорации. Не обошлось, конечно же, и без романтики.

Отдельно стоит отметить прекрасное озвучивание героев и музыкальное сопровождение фильма. К слову, большая часть музыкальных композиций также была перенесена из игры.

Подводя итог всему вышесказанному, следует отметить: художники и аниматоры прекрасно справились со своей задачей и создали, пожалуй,



лучший на сегодняшний день фильм по мотивам видеоигр. На фоне феноменального видеоряда, грандиозности и красоты происходящего на экране, упрощенность сюжетной части выгладит не так уж и заметно. Да, Advent Children бесподобен! Рекомендуем к обязательному просмотру всем.

К слову, компания Square Enix, опасаясь провала картины в кинотеатрах, отказалась выпустить свое творение в прокат на широкий экран и издала фильм сразу же на UMD и на DVD для владельцев PSP.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



130

ТЕЛЕФОНОВ И ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ

MobileRadio

ЖУРНАЛ №1 О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ В УКРАИНЕ

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ
Sony Ericsson W800

ОДМ ПРОТИВ ОЕМ
ТЕХНИКА НА ТРИ БУКВЫ

ТЕЛЕФОНЫ С ИМЕНЕМ
КЛАССИФИЦИРУЕМ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ

КПК И КОММУНИКАТОРЫ
О ЧЕМ МОЛЧАТ ИНСТРУКЦИИ

6 ЛУЧШИХ СМАРТФОНОВ
SYMBIAN SERIES 60

Samsung D720, Samsung D730, Nokia 6681, Nokia 3230, RoverPC Sendo X1, Panasonic X700

Motorola V635
Siemens CX75
Siemens M75
Nokia 6260
Samsung X810
Nokia 6260
Palmox GDA
Asus V6800V
Canon CP600
Casio EX-2750

Журнал «1

про мобільний зв'язок та цифрову техніку

Тепер і в міні-форматі!

Підписний
індекс: **22619**

ВСЕ, ПРО МОБИЛЬНИЙ ЗВ'ЯЗОК!

Практичний посібник по мобільному зв'язку

Підписний
індекс: **06689**

№11 / НОЯБРЬ 2005

mobile news

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ * МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ * МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ * УКРАИНА

ГОЛУБАЯ ФИКСА
НА ЧТО СПОСОБЕН BLUETOOTH

МОБИЛЬНЫЕ КОНВЕРТЕРЫ
ОБЛЕГЧИ СВОЮ ТЕЛЕФОННУЮ ЖИЗНЬ

ИДЕАЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН
ВЗГЛЯД НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

ЛЮБОВЬ, ПЕРЕДАЮЩАЯСЯ ВОЗДУШНЫМ ПУТЕМ

СМАРТФОН В ТРОЕМ КАРМАНЕ

Nokia 6101
Samsung E730
LG M4410
Siemens CX75



Иван Петрович Иванов-Вано



Привет! И не удивляйтесь, что, открыв журнал на этой странице, вы вновь попадете в раздел «Режиссеры...». Ведь, если вы помните, я в одной из своих предыдущих статей, которые касались Иванова-Вано, на протяжении трёх частей пообещал вам рассказать о его творческом пути. Ну что ж, вот и подошло время третьей части. Продолжаем.

Часть 3

Много воды утекло с того момента, когда молодой и неопытный Иванов-Вано

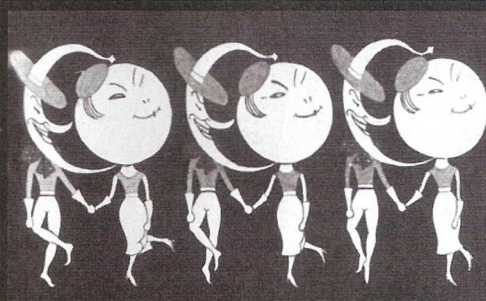
вения и познания, используемые мэтром советской мультипликации, но о некоторых упомянуть – моя обязанность.

Не секрет, что, если ты хочешь, чтобы твоя история была достоверной и с легкостью воспринималась зрителями, а образы персонажей были легко узнаваемы, сюжет нужно искать на страницах русской сказки, а прообразы персонажей – среди работ народных мастеров игрушек, среди миниатюрных статуэток, имеющих прямое отношение к древнерусской народной сказке.

Все мы с вами хорошо знаем, что история «Союз-

день потратил на изучение истории древней Руси. Плюс ко всему Иванов-Вано не раз посещал отдаленные русские деревушки, по которым ещё в полной мере не успела прокатиться волна технического прогресса тридцатых годов. Изучая быт простого народа и наблюдая за жизнью в деревне, он делал зарисовки и заметки обычаев, фиксировал в своём блокноте обыденные события, практически не имеющие существенной важности в жизни простого жителя русской деревни. А после этого, сопоставляя свои записи с историческими фактами и литературными

Вдобавок ко всему режиссер ввёл в картину антипод тщедушному Дурандаю, кузнеца по имени Сила, который был таким богатырём, выполнявшим за царя все сказочные Тетехины условия. Утрирование в рисунке и в характере исполнения ролей мультипликаторами (ими были и сами режиссеры) в музыкальном сопровождении рождало яркий комедийный эффект. Украшало фильм и обращение постановщиков в ряде сцен к танцевальной пантомиме, к элементам балета, жанрам, близким динамической и музыкальной природе мультипликации. Одним словом – грамотное сочета-



впервые переступил порог храма под названием «Анимационное Искусство». Год за годом он оттачивал своё мастерство, придумывая и доводя до совершенства различные способы создания мультфильма. Чего только стоит его цикл сказок, посвящённый русскому фольклору, в котором он сумел минимальным набором средств показать на экране весь богатый спектр красок народного фольклора.

Я не смогу в двух-трех абзацах полностью осветить все источники вдохно-

мультфильма», да и история советской мультипликации, нынче не мыслима без таких шедевров, как «Сказка о царе Дурандае», «Конек-Горбунук» и «Левша». А ведь все они под завязку наполнены русским народным фольклором.

На протяжении нескольких десятилетий Иванов-Вано неустанно изучал неисчерпаемый пласт народной и литературной русской сказки. Перед тем, как он приступил к съемкам фильма «Сказка о царе Дурандае» (а это, прошу заметить, был 1934 год), он не один

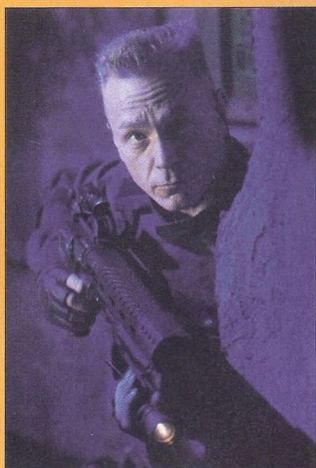
произведениями русских классиков, формировал фольклорного героя своей картины. Снятый совместно с режиссерами Валентиной и Зинаидой Брумберг в 1934 году мультфильм и сегодня смотрится как остроумная и полная шуточной сатиры картина.

Великолепное сочетание: слабосильный царь Дурандай и пышнотелая царевна Тетеха Прекрасная, на которой задумал жениться царь, показаны здесь словно два магнита с одинаковым полюсом, заставляющих их отталкиваться друг от друга.

ние жанров и правильная комбинация приемов позволила авторам при минимальных затратах в полной мере раскрыть всю простоту и в тоже время огромную духовность русского фольклора.

Эти и многие другие фильмы Иванова-Вано являются выражением определенной линии режиссерского мироощущения, преданности большой и прекрасной теме народного таланта, силы и внутренней красоты простого русского человека.

Sova

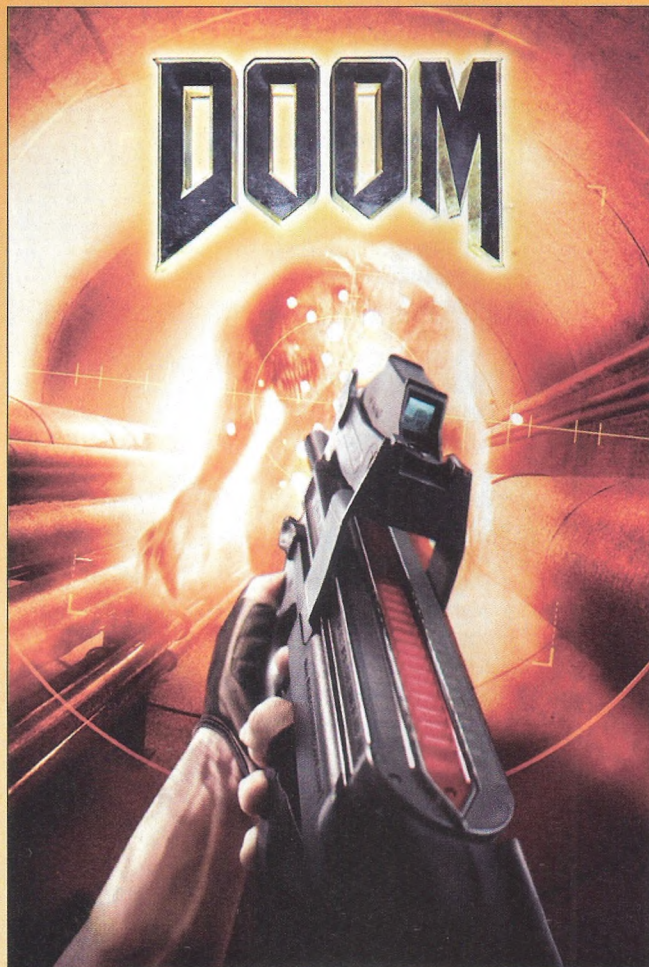


Правящие круги id Software регулярно загорались идеей продвинуть свой звездный бренд на широкий экран.

Однако памятуя о двух плохих книжках по Doom'u, никто не спешил давать «добро» на съемки, хотя желающих среди киношников было немало. Несколько сценариев были отвергнуты с суровой, но справедливой резолюцией «Полный актой», после чего тема перестала быть столь актуальной.

Но вот кинематограф так докатился до массового производства фильмов по компьютерным играм.

Шагая в кинотеатр, я пребывал в ужасном заблуждении, считая, что режиссером фильма Doom является Уве Болл, успевший испортить экранизацией такие чудесные игры, как Blood Rayne и Alone in the Dark. Однако мне, равно как и многим другим, свойственно ошибаться. Помня о крайне неудовлетворительных отзывах «профессиональных оборзевателей» ☹, по спине забегали



неприятные мурашки... В это время погас свет, и на большом экране начался экшен.

Уже с первых минут появилось непреодолимое желание поймать какого-то кинокритика, испорченного Тарантино и Гаема Ричи, и набить ему...

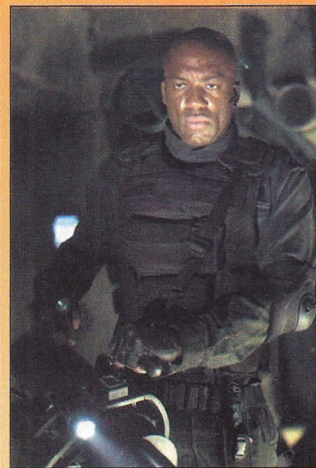
Решение было принято мгновенно, потому что оставлять Doom на растерзание гениальной бездарности Olmer'a, ничего не смыслящего в хороших боевиках, — самое настоящее преступление.

Многое на экране было до боли знакомым, почти родным. Коридоры — как в Doom 3, ключи и терминалы — как в Doom 3, оружие — опять же оттуда. Базар-вокзал, разведенный главными героями, нагло прервал Имп (опять же, как в Doom 3 ☺),



а затем объявился и его величество Hell Knight (снова как в Doom 3 ☺). К слову, еще одной удивительной находкой киношников является очень интересная реализация потайных дверей, коими изобиловали первые два Doom'a.

Сценаристы решили не связываться с Преисподней и пентаграммами, столь горячо обожаемыми в id, появление монстров списали на генетические мутации чудовищной силы. Такое отступление от оригинального сюжета позволило объяснить удивительную живучесть главного героя. И как только оно завершится, на экране начнется происходить чудо: самый настоящий правильный Doom. С бензопилой, Пинки, толпами зомби, непрерывной стрельбой



и без всяких разговоров. Такое ощущение, что прокручивают демку с реалистичной графикой. Морпех движется, как профессионал — резко, уверенно, перед поворотом прижимается к углам. Как в Doom 3 ☺. Именно эти несколько минут бескомпромиссного экшена и являются главной изюминкой фильма.

Фильм удался, несмотря на критику, блеснувшую тугодумством. Скажу даже, что Doom — фильм знаменательный. Первые в кинематографе были реалистично переданы интерьеры и реалии компьютерной игры, «вид из глаз» пришел в кинематограф. Не хватает только показателей брони, здоровья и счетчика патронов.

Сейчас начинается новый период, так сказать, «обратная тяга», когда свежие идеи исходят из индустрии игр в кино, а не наоборот, как частенько бывало раньше. И обитателям Голливуда стоит серьезно заDoomаться над этим, иначе вскоре они останутся без работы.

**Алексей Лещук
и его Злобная Личина**



Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 12 (49), грудень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський

Редактор
О. Лішук

Літературний редактор
Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська

Фотокореспондент
М. Смоляр

Відділ реклами
А. Бєлих

Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров

Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 17.11.2005.

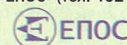
Наклад 24 900 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №05-5071

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 451-48-03.

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



Ай Пі Телеком
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.iptelecom.ua

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
реklamні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

На дискі «Шпиль!» № 12 Ви знайдете:

Демо-версия

- Need for Speed: Most Wanted

Патчи

- D&D Dragonshard v1.24
- «Адреналин-шоу» v1.03
- «Бригада Е5: Новый альянс» v1.10
- «Паркан 2» v1.10

Читы и коды

- D&D Dragonshard
- Age of Empires 3
- Black and White 2
- Dungeon Siege 2
- F.E.A.R.
- Serious Sam II
- The Sims 2: Nightlife
- Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault
- X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse
- Коды, консольные команды, список переменных к Quake 4

Игровые видеоролики

- King Kong
- Elveon
- Star Wars: Empire at War

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:
ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте

доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0		
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0		
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0		
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0		
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0		
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0		
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0		
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0		
Да!	Спецвыпуск № 2 «Читы и коды»					11,0	
Да!	Спецвыпуск № 3 «Все об RPG»					11,0	
Да!	Спецвыпуск № 4 «Читы и коды»					11,0	
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



Інструкція для замовлення

► **Поліфонічні мелодії:** для замовлення впиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X замінює на 5 і відправ на номер 10659

► **Мономелодії:** для отримання впиши в текст SMS-повідомлення код мелодії, де для телефонів Nokia, Samsung X замінює на 2; для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X замінює на 3; для телефонів Siemens X замінює на 4 і відправ на номер 10659

► **Стереополіфонія:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом поліфонії на номер 4455

► **Мелодії з голосом:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер 10899

► **Суперзвук:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер 10659

► **Логотипи, листівки:** для отримання впиши в текст SMS-повідомлення код логотипу або листівки і відправ на номер 10659 (Обов'язково! для замовлення логотипів для телефонів Nokia X замінює на 2; для телефонів Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic, Pantech, Fly X замінює на 3)

► **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659

► **Анімації:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер 4455

► **Преміум-ігри:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 5599

► **Для абонентів (life):** відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 4545

► **Фан-відео:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер 5599

*Для абонентів (life) відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер 4545

► **Теми:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 5599

*Для абонентів (life) відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 4545

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери 10659 – 5 грн з ПДВ, 4455 – 8 грн з ПДВ, 10899 – 9 грн з ПДВ, 5599, 4545 – 15 грн з ПДВ. Отримання – безкоштовно.

Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на www.fishka.com.ua, повний каталог сервісів на wap.fishka.com.ua

БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Відправ SMS на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно* каталог VIP. В каталозі ти знайдеш наймодніші мелодії, картинки, відео, ігри та багато іншого.

Оновлення каталогу – щоденно

* тарифікується лише вартість стандартного SMS-повідомлення згідно тарифного плану оператора та використання WAP. Оновлення каталогу здійснюється за допомогою WAP.



4554 БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ



Для абонентів усіх національних GSM-операторів

10659 ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ

Anastacia feat. Ben Moody Everything burns	X9181878
Apocalyptica Life burns	X9182978
Arash @ DJ Alligator Music is my language	X9176678
Benassi Bros feat. Dhany Every single day	X9175078
Black Eyed Peas Don't phunk with my heart	X9174278
Bon Jovi Have a nice day	X9181678
Bryan Adams Please forgive me	X9171378
Depeche Mode Just can't get enough	X9184778
Dj Tiesto Adagio for strings	X9182278
Eamon Fuck it	X9184678
Freestylers Push up	X9183178
Global Deejays Stars on 45	X9183278
Gorillaz feat. Shaun Ryder Dare	X9175178
Helena Paparizou My number one	X9183378
Jay-Z Not that kinda girl	X9183478
K-Maro Sous L'oeil de L'ange	X9182378
Lou Bega & Aniwel Bachata	X9189678
Mariah Carey feat. Cam'ron Boy (I need you)	X9183678
Natalie Imbruglia Shiver	X9183878
Paul Cless feat. Bronx Suavemente	X9174778
Pink Most girls	X9183978
Razal 2 Real I like to move it	X9186578
Reflex Я разбила небо	X9187078
Scout24 Weekend!	X9184078
Sugababes Push the button	X9189778
Time Maas & Brian Molko First day	X9177578
Tiziano Ferro feat. Jamella Universal prayer	X9184178
X-Mode Чтo? Где? Когда?	X9187278
Юрина Битлык Навсегда	X9189878
Виктор Бриллианты	X9186878
Гости из будущего Я рисую	X9186778
K78 Я тебя не отдам	X9187178
Ани Лорак Car song	X9189478
Валерий Меладзе Иностранец	X9189578
Океан Ельзи Без бою	X9182778
Верка Сердючка Ты напился, как свинья	X9187878
Тату All about us	X9189978
Юность в сапогах. 3 к/ф "Солдаты"	X9124778
Мелодія з к/ф "Матрица: Перезагрузка"	X9184378

4455 СТЕРЕОПОЛІФОНІЯ

Amel Bent Ma philosophie	1110578
Gorillaz Feel good inc	1111278
Timo Maas & Brian Molko First day	1111578
X-Mode Animals	1111678
Дима Білан Ты должна рядом быть	1112278

10899 МЕЛОДІЇ З ГОЛОСОМ

In-Grid Mama mia	1025478
K-Maro Crazy	1020978
Narcotic Trust When the dawn breaks	1021278
Глюкоза Пипец	1024678
Фактор-2 Война	1025078

10659 СУПЕРЗВУКИ

Вам віртуальний поцілунок	40014878
Привіт, це я – твоя жопа!	40017178
Куми, будь ласка, туалетний папір!	40017578
Терміново займіться сексом!	40017878
Братан, коли приїде партія героїну?	40018478

5599 ПРЕМІУМ-ІГРИ



Баскетбольна ліга АСВ

Це перший баскетбол, в якому ти маєш змогу продемонструвати результат у п'яти ігрових характеристиках. Обирай режим ліги або матч. Кожній команді доступні всім гравцям, кожний з яких має статистику з захисту, атаки та кидків.

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6680, 6681, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7251, 7610, 8910, Motorola: V300, V305, V355, V600, V620, V3, E398, Siemens: C67, C72, C75, C65, C70, M65, M75, S65, S165, Sony Ericsson: K700i, K750i, T600, T630, Z110, Z600, Samsung: E330, E720, E730, Z130

19220178



Відродження

Найкраща стратегія для твого мобільного: допоможи своєму племені зайняти якомога більшу територію!

Nokia: 3220, 3230, 3650, 3660, 5100, 6020, 6021, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6670, 7000, 7010, 7550, 8800, N-Gage, N-Gage QD, Alcatel: 716, Siemens: A45, C60, C65, C72, C67, C70, M65, M75, S65, S165, Sony Ericsson: E330, E720, E730, E770, E780, E800, E820, P400, P510, P730, X100, X240, X460, X600, X620, Z130, Motorola: C380, C550, E398, V180, V220, V3, V300, V305, V355, V600, V620, Sony Ericsson: K500, K700, K750, P800, P900, P910, T610, T630, Z100, Z600

19219978

5599 ФАН-ВІДЕО



Siemens: C67, M75, S65, S165, Sony: 3220, 3230, 3650, 3660, 6021, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6680, 6681, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7251, 7610, 8910, N-Gage, N-Gage QD, Samsung: E330, E720, E730, E770, E780, E800, E820, P400, P510, P730, X100, X240, X460, X600, X620, Z130, Motorola: C380, C550, E398, V180, V220, V3, V300, V305, V355, V600, V620, Sony Ericsson: K300, K500, K700, K750, P800, P900, P910, T610, T630, Z100, Z600

56674578 56686378

10659 КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ



56686978 56687378 56698678

4455 АНІМАЦІЯ



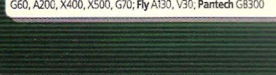
56702878 56699278 56701178

4455 АНІМАЦІЯ



200097078 200098278 200098478

4455 АНІМАЦІЯ



200099378 200104478 200108778 200108978

4545* ТЕМИ



Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545* ТЕМИ



Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545* ТЕМИ



Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545* ТЕМИ



Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545* ТЕМИ



Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545* ТЕМИ



Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

4545* ТЕМИ



Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

ГОЛОСОВІ ПОСЛУГИ

460 ІНФОРМАЦІЙНИЙ ПОРТАЛ

Зателефонуй на номер 460 та отримай найкращу інформацію про результати спортивних змагань

Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

СПОРТИВНІ ФІШКИ

Будь в курсі всіх спортивних подій та результатів!

- футбол
- теніс
- бейсбол
- баскетбол
- хокей
- інші

Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

511

Замовлення мелодій за допомогою диспетчера

Дуже простий спосіб отримати мелодію! Зателефонуй на номер 511 та замов мелодію, яку бажаєш отримати!

Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 7 грн. за хвилину, 1,60 грн. за хвилину розмови. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

450 ПОРТАЛ КОХАННЯ

Зателефонуй на номер 450 та отримай масу задоволення

Найкращий спосіб розв'язати свої сексуальні потреби та бажання. Велика кількість історій з життя, еротичних розповідей, неформального кохання та нетрадиційного сексу.

Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх! Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 4,47 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

504 ПОРТАЛ СМІХУ

Зателефонуй на номер 504 та отримай море задоволення та сміху!

Найсмішніші жарты, приколы та анекдоти від "Веселих яєць", найкращі радіо-розмішки "Ведомості по-київськи", анекдоти найвідоміших гумористів та шоу "Золотий Гукер", а також пости, фотки від веселих тусовок та багато іншого!

Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,84 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

5599 ТЕМИ

ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ТЕЛЕФОНІВ

Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

10659 ЛІСТІВКИ

Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

10659 ЛОГОТИПИ

Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

10659 ЛОГОТИПИ

Вартість послуги: 1,60 грн. за хвилину, 3,20 грн. за хвилину ефірного часу. (Ціни наведено з ПДВ, без ПДВ)

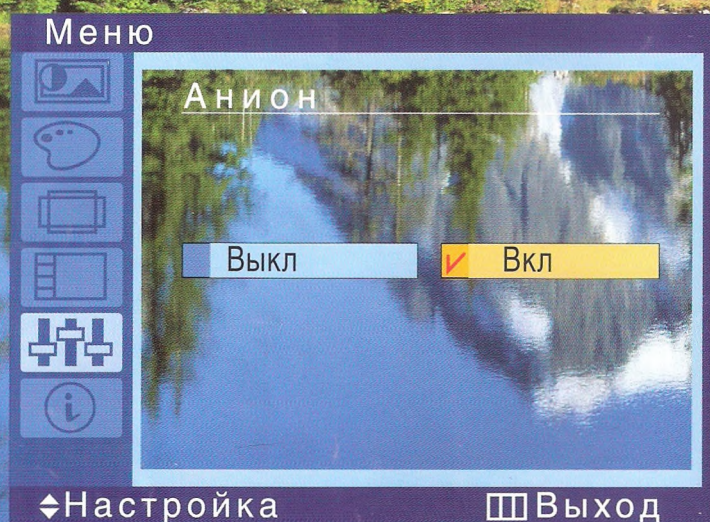
Point Com

© 2005 Point Com Ltd

Контент-провайдер ТОВ "Пойнт Ком" Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, ігор, тем, інших розважальних сервісів і тематик, а також партнерської програми www.fishka.com.ua Технічна підтримка (044) 235 1355 (лінійно-робочо)



Технологія здоров'я від SAMSUNG



Перші в світі монітори з вбудованим іонізатором повітря

Високі технології Samsung відкривають для користувачів моніторів **SyncMaster 720NA** та **SyncMaster 795MB+** нові небачені раніше можливості для комфортної творчої роботи.

Вперше в моніторах впроваджено принципово нову функцію **Magic Green** – вбудований іонізатор повітря. Тепер Ви можете створити на своєму робочому місці не лише творчу, а й свіжу, здорову атмосферу – запоруку підвищеного настрою та підвищеної працездатності – якостей, необхідних для справжнього лідера.



Іонізація повітря – насичення повітря зарядженими частками, природний процес, який штучно відтворюється спеціальними пристроями – **іонізаторами**.

Рекомендується для нейтралізації пилу, загального підвищення тону та працездатності, сприяє очищенню крові, запобігаючи забрудненню організму, активізує підвищення імунітету.

Алгрі (0482) 301450, 301451
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)

Роме (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266
ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

SAMSUNG